大众软件

12 下

1999 24

Popsoft 半月刊

(总第65期)

■ 专题综述

迎接新世纪——我们的预言

■ 实用软件

虚拟光驱之完全实用手册

■ 硬件评析

STR——让电脑瞬间开机

■ 网络时代

相约千禧年

■ 专题企划

千年之颂——电脑游戏发展史漫谈

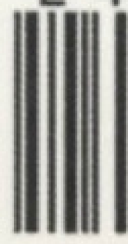
■ 游戏赏析

一个遥远的故事——银色幻想

■ 攻略指引

部落

ISSN 1007-0060


9 771007 006005 24>

www.popsoft.com.cn

EPSON

缤纷愿望……我来实现！

720dpi标准四色打印

1440dpi超值照片质量打印

EPSON STYLUS™ COLOR 460
彩色喷墨打印机

• 720 x 720dpi 高质量四色打印　• 千元机型，销量出色

EPSON STYLUS™ COLOR 660
彩色喷墨打印机

• 最高 1440 x 720dpi 照片质量打印 • 普通纸亦可实现 1440dpi 高分辨率

创造彩色空间，享受欢乐生活。全新 EPSON STYLUS COLOR 460/660 彩色喷墨打印机让你愿望成真！独有完美成像系统，缔造 A4 幅面精彩四色打印。驱动程序中全新升级的 PhotoEnhance4 图像调整技术，可对数据图像进行灵活调整，无论是从扫描仪、数码相机、还是互联网上得来的图像，都能处理得清晰自然，瑕疵全无。再加上特有的海报打印设置，能在 A4 打印机上打印大幅面海报，为彩色打印注入新鲜活力。改进的驱动程序更是简捷易用，让你轻轻松松，为生活平添欢乐色彩！



爱普生(中国)有限公司

地址：北京朝阳区东三环北路 2 号南银大厦 28 层　邮编：100027　http://www.epson.com.cn

资料传真回复：010-64107341/42　64108112/14

热线咨询：北京：010-64107315　上海：021-63756636/37　广州：020-87553981　大连：0411-2721481　成都：028-6198251

维修负责：北京爱普生技术服务中心　北京海淀区西三环北路 68 号　邮编：100044　电话：010-68458451/52　传真：010-68458444

爱普生中关村展厅　地址：北京海淀区海淀路 80 号中科大厦一层　电话：010-62628022

爱普生南银展厅　地址：北京朝阳区东三环北路 2 号南银大厦 28 层　电话：010-64106655-332

爱普生上海展厅　地址：上海市淮海中路 138 号上海广场一楼 129 室　电话：021-63756878

特约经销商（以下排名不分先后）：

		北京沧田	010-62577466	上海龙日	021-64314588	大连恒成	0411-3684538
北京康悦	010-82624418	北京太奇	010-62520320	广州金百合	020-87509930	成百光电	028-5439713
北京金谷天地	010-82626689	北京诺威尔	010-82610725	广州新拓	020-87575499	杭州蓝天	0571-8844699
北京爱普兴	010-62639436	上海中纺大	021-62193058	广州蔚蓝	020-38801560	武汉江华	027-87879621
北京志和	010-62548755	上海江裕	021-62255313	深圳拓普生	0755-3321796	昆明南方源	0871-5160655
北京金普生	010-82627431	上海中电	021-64854244	东莞 DTE	0769-6613029		

此广告内容解释权归爱普生（中国）有限公司所有。

为保障您享受 EPSON 公司全面售后服务，请在购机时认明 CCIB(中国进出口商检局)认证标志，同时请使用 EPSON 正品耗材，以确保最佳打印品质。



活的色彩

编辑部报告

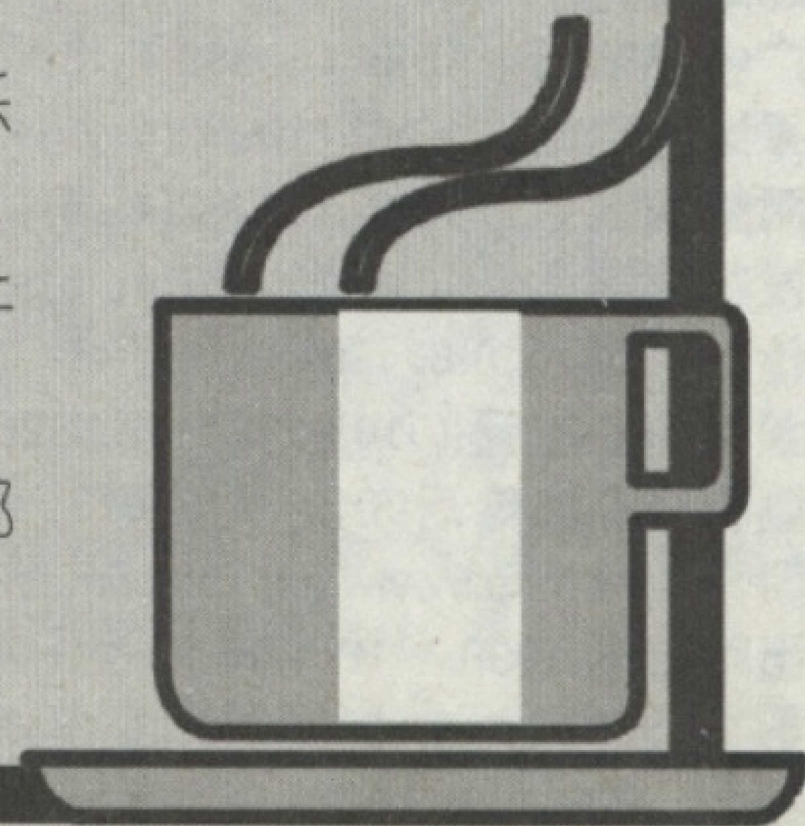
临近岁末，基本上是忙得一塌糊涂，即便是这期编辑部报告也是在责编杀到跟前，才恍然大悟。

11月刊的编辑部报告上，我们透露了招募的意向，结果有大批精锐人马杀到，仅面试就花了整整一周，目前编辑部扩员8名，相信您将在我们的新栏目，新产品及网站上看到他们的踪影（网站的招募工作继续在进行中，有加盟意向的请联络 webmaster@popsoft.com.cn）。

说起新栏目，明年的扩版内容已经基本敲定，上周的杂志社扩大会议通过了编辑部提出的一系列方案（其中包括春节休假2周！），应用版块和娱乐版块都有相应的调整，信息量将全面提升，具体的变化嘛，您就看下期吧。杂志出刊周期将调整为两周，当然，我们还是半月刊，没改成双周刊，只是为了适应国家的节假日规定，不至于到时候手忙脚乱（这可全是编者的一片私心了）。

明年的光盘将继续奉送完整版的游戏和教学应用软件。光盘的价格调整为20元，相应的，光盘手册提升到100页，从今年10月起，大家都应该看到了改版后的光盘手册，就像一本风格另类的精美小开本杂志。关于捆绑的游戏，我们认为《大众软件CD》捆绑游戏只是为了给我们的光盘增加更多的附加价值，绝不可能也无意成为游戏发行的主流模式。目前游戏市场的价位已经全面拉低，38元从某种视野来看都快成高价了，使用正版软件已经不是一句口号，希望整体降低价位的正版游戏软件市场能有力吸引原来的非正版用户，也希望玩家们给正版软件以支持。前些日子北京市的书摊上出现了几种以正版面目出现的盗版，包括C&C2和《轩辕剑3》，完全采用了目前流行的低价位游戏软件包装模式，其中C&C2打着台湾协和国际的牌子，《轩辕剑3》更为离谱，因为正版还没出呢，都不知道盘里放着什么。希望大家辨明真伪，谨防假冒。

为了配合千禧年的逼近，编辑作者齐上阵，应用娱乐两大版块都推出了自己的“世纪末专题”，回顾或者展望，无论如何，都会有一些感慨，一些叹息，在洋洋洒洒的千言万语中，您看到的就是大众软件在2000年内的最后一期，不知道是否有着阅读的喜悦，无论如何，下一次见面，那就是2000年了。





12 下

1999.24

(总第65期)



主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:刘贯和(常务)　林菁　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:裘聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任)　常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　汪澎　王刚
王晨　郭新宇　董汉涛　龚磊　董超
校　　对:郑佛水　杨卫兰
本期责编:董汉涛
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:李靖宇
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3383/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
邮购中心:北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码:100089
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
传　　真:(010)67150983
邮购中心电话:(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
出版日期:1999年12月16日
零 售 价:人民币　5.00元
港　币 10.00元
美　元　3.59元

大众软件

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

问题交流

读编往来

目录

专题企划

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

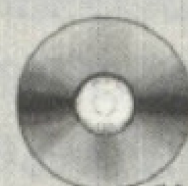
网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

新潮MP3播放器之热力追踪
世纪末ATA-66硬盘
脱狱
家园

下期要目

千禧年装机指南
FTP的较量
亡魂
银色幻想



1999年12月光盘目录

特别赠送：《实战Painter 5》中文完全版
新手教程：精雕细琢系列二
新片大赏：雇佣兵、圣战群英传
特勤机甲队Ⅲ
软件长廊：Visual DBTOOLS 2.0
休闲天地：三国游侠传

征 订

《攻略手札③》预定于1999年12月出版，全书192页，定价7元。内容包括《波斯王子3D》、《铁路大亨Ⅱ》、《铁血联盟Ⅱ》、《新绝代双骄》、《系统震撼Ⅱ》、《装甲雄师Ⅱ》和《虚幻世界之重归故里》等7个著名游戏的完全攻略，内容丰富、资料详实。

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
侯 毅 李 靖 蔡 旋
任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

1999年十大优秀中国共享软件评选

1999年12月1日，《大众软件》编辑部和网站、中国共享软件网站（www.cnshare.net）、海阔天空（www.ilike.com.cn）、飞翔鸟软体驿站（bj.netease.com/~joysoft）、软件过山车（download.ihw.com.cn）、金山卓越（www.joyo.com）联合举办主题为“共享之梦”——1999年度十大优秀中国共享软件评选活动。本次活动旨在通过评选，提高软件作者的创作积极性，并吸引更多的软件爱好者参与国产软件的开发事业，从而推动中国共享软件事业能够在新世纪里取得更大的发展！整个活动历时一个月，将通过网友投票、各大网站下载排行、测试评价报告和编辑推荐等几项参数综合评选。活动将评出1999年中国十大优秀共享软件、单项奖5名、热心网友奖600名（获奖网友将获得优秀共享软件注册码一个）。本次活动一改以往用户参与少的不足，以全新的姿态吸引和欢迎广大网友的参与，让评出的软件更具有代表性与权威性。

本刊记者



万智牌（杭州地区）公开赛

由杭州南北电脑技术公司举办的万智牌（杭州地区）公开赛于今年11月21日举行，有数十位选手以及众多爱好者参加，万智牌厂商美国威世智公司及中国合作伙伴智冠电子（北京）有限公司派代表参加。万智牌在杭州的推广已初具规模，它是一种桌面角色扮演牌类游戏，由美国数学教授李察·加菲尔博士发明。该游戏的特点是技巧性强，具有浓厚的战略意味，集桥牌和棋类游戏的精华于一身，并辅以千变万化的阵法，使参与者获得无穷的乐趣。由于万智牌能充分发挥人的思维空间和想象力，有益于开发智力，提高分析和判断能力，其中蕴涵着决策学、运筹学、逻辑学等诸多原理，使大脑得到锻炼，所以更被称为“挑战智力极限”的游戏。中国国家体育总局也把该项活动认定为推广性健智运动。

本刊记者

KILL新版为Windows 2000保驾护航

冠群金辰软件公司日前宣布，在Windows 2000中文版beta3发布测试后，根据CA与微软双方签署的微软产品测试协议，在Windows2000中文版下通过严格测试证明，KILL单机版中的KILL for WorkStation与Windows 2000 Professional完全兼容，KILL for NT Server与Windows 2000 Server、Advance Server完全兼容，各项功能均能正常使用。这是迄今为止，国内第一个能够兼容Windows 2000的反病毒产品。由于Windows 2000已摒弃了传统的DOS方式，是一个纯32位系统，其真正的多任务多线程管理方式对反病毒软件提出了更高的要求，反病毒软件依赖于DOS方式的功能在Win2000系统下已无用武之地，在Win2000下具备实时监控功能同时与系统完全兼容的反病毒软件将成为主流。正是基于此点，冠群金辰同步开发了KILL for Windows 2000的产品，并授权微软公司在Win2000中捆绑KILL（INOCULAN）反病毒技术。

本刊记者

《电脑爱好者》“千禧电脑购物展”

由《电脑爱好者》杂志社、电脑爱好者信息出版公司组织的“千禧电脑购物展”将于2000年1月27日至31日在中国国际贸易中心隆重举办，展览面积8000多平方米。“千禧电脑购物展”是《电脑爱好者》杂志社继“电脑爱好者城”后组织的又一大型展会。目前招商工作已经开始，近百家著名IT企业已开始为参加此次展会做精心准备。春节前是百姓购物的高峰，为给用户有足够的选购空间与更大的优惠幅度，组委会宣布：凡在展会内举办优惠促销活动的厂商都可享受展位费优惠的回报，并将得到主办单位的大力支持。除了应有尽有的电脑产品促销外，组委会还将同参展厂商们举办各种现场活动如“选购向导”、“游戏天地”、“主页设计大赛”、“电脑医生大赛”、“非键盘输入大赛”等等，在学习电脑知识的同时，各个擂主都可获得相应奖品或优惠券。

本刊记者

美达光驱特价答谢消费者

日前，著名的民族高科技品牌美达在由国家信息产业部电子信息中心、中国调查统计事务所、中国名牌商品协会3大权威机构联合举办的1999年（首届）中国市场名牌电子竞争力调查活动中，在品牌知名度、市场占有率、质量满意度、品牌美誉度、2000年购物首选5项指标中，均取得前10名，并荣列“中国市场十大名牌电子”阵

容，这是美达科技在刚刚入选国家《质量监督检测合格产品》和独中《PC COMPUTING》DIY方案有奖征集4个类型首选品牌之后所获的又一殊荣。为了感谢消费者对美达的厚爱，从今年11月底至12月底，美达电子将在全国范围内举办主题为“谢谢你的爱”的大型市场活动，即大幅优惠酬宾，以人民币418元的特价销售美达最畅销的40倍速超级光驱。

本刊记者

3721帮你网上即时查股票

只要在浏览器地址栏输入股票代码或名称，当前股票行情会立即显示出来，这是3721中文网址给我们带来的服务。对于普通用户而言，它最大的诱惑力在于依旧沿袭日常语言思维习惯，不必精通英文，可以不懂技术，使用最自然的中文名字即可浏览网上世界。对于企业来讲，将自己企业的名称、品牌、产品服务甚至广告语登记为3721中文网址，就能使用户更容易找到自己的网页，大大提高了企业的知名度。另外，3721中文网址还支持“拼音字头”、“智能推测”功能，可让用户更方便地访问网站，在因特网上尽情冲浪。下一阶段，3721中文网址还要致力于“电话号码访问”功能的开发，使只知道被访问者电话号码的普通用户也能轻松上网。

本刊记者

Aureal公布A3D 3.0 SDK（软件开发包）

新API使开发者能够利用一些崭新的声音特性，包括以几何运算为基础的混响效果，以及对MP3、流式声音与杜比数码声音的支持。A3D 3.0以Aureal公司著名的A3D应用程序开发接口（API）作为技术支撑，增加了一系列高级声音特性。将A3D技术集成到自己的软件产品中后，开发者便可利用Aureal的标准3D声音技术，发挥出目前许多A3D相关硬件的潜力。同时，面向自己的客户，提供最具交互性、最令人投入的PC声音世界。A3D3.0加入了以下一系列重要特性：高品质的、以几何运算为基础的混响（Reverb）效果，可营造出细腻、逼真的声音环境；采用新的“批量”音源，可实现区域3D声音拟真效果，使开发者能营造出更为逼真的声音现场；提供对杜比数码（Dolby Digital）声音重播的支持，为线性环绕声音回放提供了一种符合工业标准的方案；增加了对流式（传输）声音的自动支持，极大减轻了开发者的负担等等。

本刊记者

改良后的Intel820芯片组重新推出

今年11月15日至19日，在美国拉斯维加斯举行的本世纪最后一届Comdex大展（Comdex Fall 99）上，Intel推出了改良后的820芯片组。在新的设计中，已取消了第三条RIMM。由此，业界普遍认为，这还不是最终的版本，而是为了与Apollo Pro 133A抢占市场所推出的临时版本。但早前有消息传出，老的Intel 820主板的第二个RIMM插槽在插装大容量RDRAM时也会出现性能不稳定的情况，不知这次新推出的版本有无改进。目前，大部分主板厂商都已开始生产新的主板，但基本上都另外集成了MTH内存转换芯片和两条DIMM插槽，看来RDRAM还远没到流行的时候。然而，由于MTH不支持PC133 SDRAM，所以只能使用PC100 SDRAM。但当全都使用PC100 SDRAM时，新Intel 820主板在测试中的整体性能普遍低于440BX主板，这不得不让人对它的市场前景表示担心。估计要等到明年1月，最终的Intel 820版本上市时才有可能改观。

北京　赵效民

AMD发表未来CPU蓝图

在Intel一气推出9款Coppermine处理器，对AMD的Athlon进行大规模反击之际，AMD则在Comdex Fall 99前夕公布了最新的CPU发展蓝图。AMD表示，在今年年底之前推出的Athlon 750MHz将全面使用0.18微米制造工艺。到明年第一季度，Athlon 800MHz也将上市。之后将会有一代号为雷鸟K75（Thunderbird K75）的产品，它与Coppermine一样，以On-Die的方式集成L2 Cache，至于具体容量则随CPU的界面类型而定。在雷鸟K75之后，还有一个野马（Mustang）处理器，它将在2000年下半年推出，主要特点是像Coppermine那样台式机与笔记本通用，内部装备1至2MB的全速L2 Cache，在台式机上仍采用Slot A和Socket A两种界面。在高端市场，AMD也有一款代号为SledgeHammer的64位处理器，用以对抗Intel的Itanium。在低端市场，AMD准备于明年推出新设计的K6-2+，加入128kB全速L2 Cache，采用0.18微米制造工艺，并集成了新3D Now! 指令集。届时，K6-2+将取代现有的K6-2和K6-Ⅲ，而后两者将停止生产。

北京　赵效民

电子艺界与“美国在线”建立伙伴关系

电子艺界正准备将它的触角伸向网络娱乐市场。日前，电子艺界公司与“美国在线”（AOL）宣布了为期5年的战略伙伴关系，共同创建新的网络游戏和互动娱乐站点。根据双方签订的协议，电子艺界公司将为“美国在线”的“游戏频道”（Games Channel）栏目提供网络游戏内容，并负责“美国在线”下属的AOL.COM、

CompuServe、Netcenter和ICQ等站点的所有游戏项目。根据协议，电子艺界公司还将提供“美国在线”8100万美元的保证金。新的游戏站点预计于2000年夏季发布，该站点将为不同年龄、不同爱好的玩家提供广泛的游戏内容及相关服务，“美国在线”和CompuServe的注册成员以及AOL.COM、Netcenter、ICQ和Digital City站点的访问者都可免费获得这些游戏服务。

本刊记者

新天地买断式价格体系新概念

北京新天地互动多媒体技术有限公司在《铁路大亨Ⅱ中文版》（Railroad Tycoon Ⅱ）上实行了一种全新的“买断式”价格体系，这是与全国玩家见面的首个此价格体系的产品，定价为25元。新天地互动多媒体推出的游戏品质在国内一直颇受好评，并将“贴近玩家、树立精品”作为工作准则。今年3月22日，新天地率先在国内游戏业界推行了50元的“分帐式”精品游戏价格体系，并成功引发了国内游戏软件的价格革命，《魔法师传奇中文版》、《盟军敢死队：使命召唤中文版》、《战地2100》、《虚拟人生》、《过山车大亨中文版》、《足球万岁》以及《银色幻想中文版》等一大批品质优秀、制作精良、价格低廉的精品游戏软件相继推出，改变了游戏软件价格偏高的不合理现象，使数以万计的游戏爱好者选购自己喜爱的正版游戏成为可能。此次新天地互动多媒体再次提出了买断式的价格体系，号称是游戏软件价格的第二次革命，对国内游戏业界将产生何种影响值得关注。

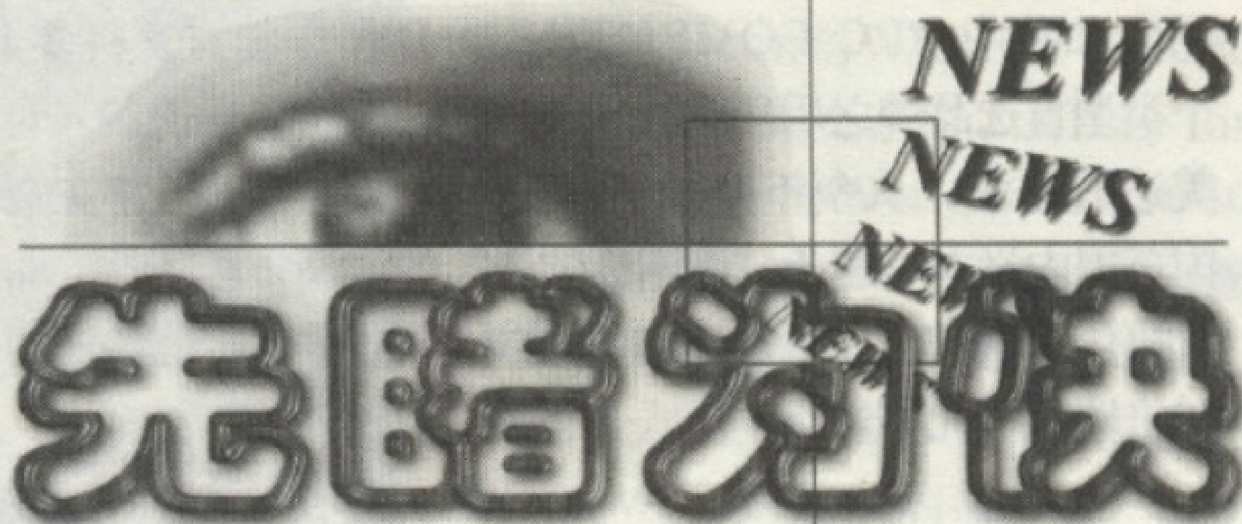
本刊记者

世纪回顾版经典游戏上市

树人软件行销联盟为了迎接千禧年的到来，推出了一系列经典游戏世纪回顾版，得到众多玩家和经销商的热烈响应，前两个品种上市很短时间内就售出了30000余套。首批游戏包括：《仙剑奇侠传》（28元／套）、《猎杀潜航》（28元／套）、《长弓Ⅱ——阿帕奇武装直升机》（双CD，48元／套）、《铁甲风暴——黑色战线》（双CD，38元／套），这些代表作是从众多游戏中精选出来的，是不同时期不同类型游戏的佼佼者，留给广大用户的印象是永恒和美好的。本次经典游戏回顾版的推出，得到了北京双语公司、电子艺界北京办事处、目标软件（中国）有限公司的大力支持和协助，树人软件行销联盟将再接再厉力争在最短的时间内推出更精彩的游戏奉献给广大用户。



本刊记者



Acer Prisa 620ST 扫描仪

近日，Acer Prisa 620ST扫描仪在《微电脑世界》的评测中表现出色，获得了“最佳产品奖”。《微电脑世界》评价：“620ST完成预扫描的时间为8秒，完成600DPI的A4幅面全彩扫描只花了2分57秒，扫描速度相当出众。在主观评分中，它的人物和静物样张均得到了‘很好’。综合看来，AcerScan 620ST是一款各项精度指标均非常优秀的平板式扫描仪。”AcerScan 620ST采用SCSI接口，配备了3种投射扫描辅助框，可依据不同格式的投射稿（35mm底片、120mm幻灯片或127mm×178mm的正负片）选择适当的辅助框辅助扫描。该机提供600×1200DPI光学分辨率、19200DPI最大分辨率；36位彩色，能提供687亿种颜色；采用真正36位转换器，确保扫描图像品质。Acer Prisa 620ST采用内置CPU与高速引擎并支持MMX指令集，极大提高了图像处理和传输的速度。

本刊记者

冲击波多彩音箱

近日，“非木即塑”的多媒体有源音箱也披上了彩妆——红、蓝、黄、灰、绿、黑等颜色的可选面罩让冲击波SAC-245音箱成为“幻彩”王子。你可以在选购计算机的同时，根据整套系统和主流色调选定相应颜色的面罩，更可以多选几种面罩，依据自己心情好坏、Windows壁纸更换甚至目前最喜爱的游戏来“更换彩壳”。同时，冲击波SAC-245音箱采用进口高品质电路，具有全防磁特性、三维环境立体声以及有效扩展低频下限等多项优点。听着迷人的音乐从彩色的音箱里飘出来，是不是一种听觉视觉的双重享受呢?

本刊记者

Matrox G400系列图形卡可升级

Matrox Graphics Inc.宣布：Matrox G400平面面板附加卡可升级任何现成的或OEM安装的Matrox G400系列图形卡，以用于数字平板显示输出。Matrox

G400平面面板附加卡采用业界领先的“数字显示研究组织”的“数字视讯接口（DVI）”规范，该升级卡省略图形卡的数模转换环节，直接向数字平板显示器输出数据，因而能够提供一流的图形质量、速度和色彩保真度。另外，Matrox G400平面面板附加卡的Silicon Image SⅡ 154发送器支持高达1280×1024的分辨率。由于DVI规范提供了低成本、高质量的解决方案，所以基于这一行业规范的新款Matrox G400平面显示升级卡将使很多用户轻易获得数字显示功能。价格$59的该款卡口附加卡可以方便地与Matrox G400系列图形卡上的“Matrox特征连接器端口”相连，该卡无需特别的驱动程序或BIOS，其统一的驱动程序同时支持DVI规范。因此，一旦机器检测到DVI显示器，就会自动输出数字信号。

……………………………………本刊记者

理光公司推出具备CD-RW功能的DVD-ROM

作为CD-RW的创始人，理光公司最近又有惊人之举，推出了世界上第一部具备CD-RW功能的DVD-ROM。这部型号为MP-7060A的刻录机的CD-R速度为6倍，CD-RW速度为4倍，读取CDROM的速度为24倍，读取DVD-ROM的速度为4倍，缓冲区容量为2MB，兼容目前所有的CD格式。据悉，理光公司晚些时候还可能会推出它的SCSI接口型号MP-9060S。理光公司表示，这在光媒介存储设备中应该是一个创举，将为用户带来更多的便利。

……………………………………北京　赵效民

ZD Labs发布最新Benchmarks测试软件

Ziff David Benchmarks Operation（ZDBOP）是全球闻名的电脑评测机构，它每年在Comdex大展前发布的Benchmarks测试软件是公认的权威电脑评测软件。今年，ZDBOP又推出新的Benchmarks，但不像以前那样是全新的完整版本，而是对Benchmarks 99与Winstone 99进行升级和加强。这次推出的包括3个软件，分别是Content Creation Winstone 2000，3D Winbench 2000和I-Bench。其中，最为瞩目的就是3D Winbench 2000，它完全支持DirectX 7.0，内置了9个3D测试游戏，能更好地反映显卡的T&L能力，可在1秒内得出当前显卡的3D Quality结论，使测试时间缩短不少。有兴趣的读者可以到ZDBOP的网站（www.zdnet.com/zdbop）下载这三个新测试软件。

……………………………………北京　赵效民

东方快车、东方网神“世纪号”

世纪末北京实达铭泰公司将有新举动：东方快车与东方网神“世纪号”同时启程。本次推出的东方快车“世纪号”是该公司组织数十位语言学家和软件专家、市场研究专家历经一年时间完成的，它加强了汉化翻译功能，提出“操作使用一体化”概念，加入辅助学习、辅助写作、辅助思考等新颖实用的功能；在原有BIG5-GB内码转换的基础上，推出中、日、韩之间的内码转换和同屏显示，其中的“中”又可称为大中华码，包括BIG5、GB、HZ码，并增加了日文翻译功能；该软件强调“辅助与处理”功能，使用户学习、写作更轻松；全面支持网络翻译，是国内第一套全能网络工具软件《东方网神》的升级版；提供了新一代浏览器，可直接进行网页翻译、内码转换、主页跟踪、邮件管理等操作。此外，该版本还增加了一个重要模块——“中国网络城”，它突破了网络的专业壁垒，使用户好像身处真实城市那样尽情享受网络带来的方便。

……………………………………本刊记者

家佳开放式课堂

北京鸿达公司为推动我国素质教育发展，在广泛的市场调研基础上，投入大量资金开发出《家佳开放式课堂》软件。《家佳开放式课堂》做到了屏幕动画的完全再现，具有6大独特功能：1.网络支持，以互联网为基础的开放式结构，即时进行多媒体化升级；2.智能功能，仿Web浏览器的超媒体立体结构，可选择性学习，具有强大检索和书签功能；3.全真模拟,完整操作再现，并可随意控制演示过程；4.超大容量，自主版权视频压缩算法，一张光盘可存放3小时以上动画演示；5.备忘速查，每门课程均带备忘录和速查手册，唤醒记忆、指导操作；6.教师参与，任何学习疑难均可通过电子邮件、热线电话或网站论坛与工程师即时交流。《家佳开放式课堂》首批开设了16门课程，覆盖办公软件、图形图像、多媒体等应用软件的开放式教学，并以每门课程24元左右的价格上市。

……………………………………本刊记者

随大山访问加拿大

在英语教学软件中，视、听、说一体化一直是各软件厂商追求的目标。《随大山访问加拿大》在中央电视台播出后，反响热烈，被听众称为英语学习中一部不可多得的视、听、说教材，后由外研社电子出版部把它改编成光盘产品出版发行。这个软件在内容上更加适合现代人的口味，它从大家所熟悉的角色——大山带领两位华人访问加拿大的视角，全面展现加拿大社会，涉及层面广泛，场景多样。其最大特色就是一盘多用，既可作为多媒体光盘在电脑上使用，也可作为普通VCD影碟在电脑或影碟机上播放，使用户既可把光盘作为学习时的辅助工具，也可作

为空闲时的休闲娱乐片欣赏。

……………………………………………………本刊记者

新龙门客栈

北京鸿达以太文化发展公司推出新作——《新龙门客栈》。该产品为全3D战略RPG游戏，是由鸿达公司从台湾引进，其界面风格新颖，操作方便灵活，流程紧凑。



该游戏场景围绕在大漠、客栈、城门这几个地方，以周淮安、邱莫言与东厂之间的人马角力战为主线。游戏中这些地方都符合原著小说中的情节，让你恍如置身在滚滚黄沙之中，似乎还可以感觉到周围隐隐的杀气。该游戏以光盘配手册的形式出版，市场零售价28元，在全国各软件连锁店、书店、书报亭都有售，相信玩家玩起来会有一气呵成、毫不拖泥带水的感觉。

……………………………………………………本刊记者

铁血联盟II——壮志未酬

Arulco国再一次落入了新的威胁之中：Ricci矿业勘探公司在最近的内战之前一直经营着Arulco国的大部分矿区，现在，他们希望能重新夺回自己的产业。为此，Ricci公司在邻国Tracona创建了一个军事基地，频繁向Arulco国内发射致命导弹。Enrico Chivaldori，Arulco国的领导人决定立即展开一场大规模的反击行动。你将率领一支经验丰富的雇佣兵部队穿越国界，搜寻并摧毁导弹发射基地，然后设法脱身。《铁血联盟Ⅱ——壮志未酬》将于2000年第一季度发布，主要特性包括：6种级别的难度、10位全新的角色、10种全新的武器、20个新的区域、可以从《铁血联盟Ⅱ》中输入原有存档或直接开始新游戏，新的战术特性可以显示己方人员的最佳隐蔽位置。

……………………………………………………本刊记者

银河霸主II

GT互动公司开通了《银河霸主Ⅱ》的官方网站，地址为www.imperiumgalactica.com。该网站为玩家提供了游戏的完整信息，帮助玩家熟悉游戏的界面和内容机制。另外，玩家还可以从网站上下载11MB的预告动画片段。《银河霸主Ⅱ》是一部太空殖民模拟游戏，玩家通过调查研究、开发生产、设计单位、殖民管理、星际漫游、贸易、外交和间谍等手段建立自己的殖民地文明，并可在陆地或太空中展开激烈的即时战斗。玩家将控制8个部落中的一个，在140多个星球上建立自己殖民帝国。《银河霸主Ⅱ》



将于2000年2月上市。

……………………………………………………本刊记者

艾莎龙的召唤

微软公司日前公布，前不久刚刚上市的大型网络角色扮演游戏《艾莎龙的召唤》（Asheron's Call）已经成为“MSN游戏地带”上的最热门游戏。微软声称，《艾莎龙的召唤》之所以取得如此显著的业绩，主要原因在于游戏全面销售的开始。此前，玩家只能通过指定的零售店进行购买。这部游戏的开发商为Turbine娱乐公司，该游戏将玩家带入Dereth岛那500平方英里的神秘世界之中，玩家可以自由探索岛上的每一寸土地，从冰雪覆盖的冻土地带到黄沙滚滚的废墟之都。这个虚拟世界中的所有人物皆由博学的魔法师艾莎龙召唤而至，玩家可以自行设定角色的生理属性、人格属性和技能，任务是清除Dereth岛上的所有怪兽。



……………………………………………………本刊记者

电脑游戏预定发行榜

	游戏名称（英文名）	出品公司
1999年12月	大刀（Daikatana）	Eidos Interactive
	平原风景（Planescape: Torment）	Interplay
	战争地带II（Battlezone II）	Activision
	黑与白（Black & White）	Electronic Arts
	黑暗王朝II（Dark Reign II）	Activision
	孤胆枪手II（MDK II）	Interplay
	弥赛亚（Messiah）	Interplay
	星际迷航——克林贡学院（Star Trek: Klingon Academy）	Interplay
	星际迷航——新世界（Star Trek: New Worlds）	Interplay
	要塞小分队II（Team Fortress II）	Sierra
	巫术VII（Wizardry VII）	Sir-Tech
2000年1月	银河霸主II（Imperium Galactica II）	GT Interactive
	模拟人生（The Sims）	Maxis
	魔法门十字军战士（Crusaders of Might and Magic）	3DO
	命运士兵（Soldier of Fortune）	Activision
	星际枪骑兵（Starlancer）	Microsoft Games
	命运之翼（Wings of Destiny）	Psygnosis
2000年2月	暗黑破坏神II（Diablo II）	Blizzard Entertainment
	奥尼（Oni）	Bungie
	幕府——全面战争（Shogun: Total War）	Electronic Arts
	吸血鬼——化装舞会（Vampire: The Masquerade）	Activision
	星际迷航——舰队（Star Trek: Armada）	Activision

近期已发行游戏榜（截止至1999年11月30日）

奇迹时代（Age of Wonders）	Gathering of Developers
艾莎龙的召唤（Asheron's Call）	Microsoft
三角洲部队II（Delta Force II）	Electronic Arts
加百利骑士III（Gabriel Knight III）	Sierra Studios
半生——针锋相对（Half-Life: Opposing Force）	Sierra Studios
洲际赛车'82（Interstate '82）	Activision
憎恶（Odium）	Monolith
奥米克容——游牧精神（Omikron: The Nomad Soul）	Eidos Interactive
模拟主题公园（Sim Theme Park）	Electronic Arts
零号奴隶（Slave Zero）	Infogrames Entertainment
星际迷航——隐藏的邪恶（Star Trek: Hidden Evil）	Activision
霹雳小组III——近距搏斗（SWAT III: Close Quarters Battle）	Sierra Studios
时空之轮（The Wheel of Time）	GT Interactive
古墓丽影——最终启示（Tomb Raider: The Last Revelation）	Eidos Interactive
虚幻锦标赛（Unreal Tournament）	GT Interactive



二十一世纪主战兵器 热卖中



本产品中所介绍的各种武器，均是尖端科技的结晶。为了保证真实性，本软件中的照片、影片均是真实画面，没做过任何特技处理。武器种类全面，不但有欧美一些发达国家所研制的武器，也介绍了亚非拉的各种先进武器。在介绍尖端武器的同时，本软件还向读者进行了中国现状的分析评价，让您在感受高科技震撼的同时，能清楚地了解中国武器的现状。

零售价：28元

北京通3.0 热卖中

本光盘具有中英文两种版本，介绍首都北京的地理历史、交通旅游和投资环境，提供详细的北京全市电子地图，内容包括10244个地名路名，2433个公交站名，300多个旅游景点，12万企事业名录以及最新的市区近郊区的公交线路、全国邮政编码、火车时刻表。它是对外宣传介绍北京的佳品，是在京交通旅游从事商务活动的信息工具。



零售价：66元

轻松小游戏 热卖中

本光盘汇集了24个流行的益智小游戏，包括：围棋、桥牌、吃豆、变色龙、穿纽扣、推箱子、碰碰球、水果王、七巧板、水管工、国际象棋、跳子棋、敲砖块、智力拼板、潜水艇、华容道、五子棋、中国象棋、大老鼠、彩球、俄罗斯方块、跳棋、扫雷和A10攻击机。



本光盘特别适合于办公室、家庭用户休闲娱乐之用，您可以在百忙之中放松、调节一下自己的心绪，锻炼和提高自己的反应和应变能力。本光盘具有上手快、操作简单、耐玩性强等特点，老少皆宜。

零售价：38元 热卖中

鼎点娱乐室

《鼎点娱乐室》是世纪鼎点向广大用户献上的千禧厚礼，它包含9个经典益智游戏：拖拉机大战、拱猪大赛、欢乐五子棋、欢乐跳棋、军棋、变色龙、锄大地、苹果棋和中国麻将。在麻将中，用户可通过语音命令代替键盘、鼠标操作，玩起来更直观、更过瘾。拖拉机、拱猪和麻将除在AI上有较大改进外，还具有网络功能，使用户在网上享受“与人斗，其乐无穷”的快感。

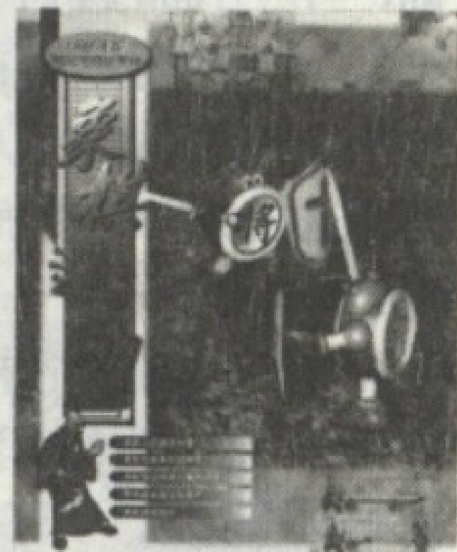
娱乐室将9款游戏通过场景式界面融于一体，每逢节、假日，还会给玩家带来一份惊喜。在千禧之际，《鼎点工作室》将凭借大众化的精巧游戏概念、完美的软件品质、精美的贺卡式包装、特殊的优惠价格而成为节日馈赠礼品的上佳选择。



零售价：38元

象棋道场 热卖中

“象棋道场”的故事，一开始是由一位神仙带领着玩家进入各个关卡，神仙会陪伴在玩家旁边并随时为玩家指点迷津。该套软件包含了许多游戏，来让玩家爱上象棋。其中“相扑”游戏是利用人形化的象棋棋子让玩家与电脑比划，从中了解棋子的大小与价值。“射击”游戏巧妙地运用不同的棋子炮台来射击对方的棋子果实。“步步惊魂”游戏中，玩家必须下出各种棋子在不同位置的正确走法，这样可以彻底了解每个棋子的移动规则及特色。“对对胡”的目的是在训练玩家对棋盘、棋子的位置记忆。至于“残局”，将会有许多不同的棋型变化。当然，本软件还包含了一个深浅适中的“全盘对弈”游戏，让玩家随时可以找到对手下棋。



零售价：69元

迎接新世纪

晶合实验室

我们的预言

朋友，当你看到这期杂志的时候，听到新世纪的钟声响了吗？记得小时候，老师和书本上常说：到2000年的时候……这样的传说引发了多少儿时的绚丽梦想。在这激动人心的千禧盛典真正来临之际，已经不再年轻的我们，思绪还是不由得在人类文明数万年的发展史中翱翔漫游，从刀耕火种、茹毛饮血到全球一体化、基因合成、寻找地外文明、与自然和谐共处……人类曲折前行的脚步让我们禁不住心潮起伏，浮想联翩。

本世纪60年代以来，由计算机技术所引发的信息革命推动着人类社会以前所未有的速度冲向21世纪，这其中的要点在于计算机极大地增强了人们处理信息的能力，80年代末兴起的国际互联网更使天涯联系只在弹指之间，而人们的交流与沟通是文明发展的基础，当这方面的障碍不复存在之后，除了偏见以外就再没有什么能够阻碍人类文明作为一个整体的突飞猛进了。展望这样的前景，想象自己作为这股洪流中的一分子，这难道还不能使你动心吗？

因此，在世纪末的最后一期杂志上，我们策划了一个“世纪末预言”，请杂志的各栏目编辑对21世纪前5年IT行业的发展作出自己的预测。注意，我们仅仅选取了5年这样一个时间段，这是因为IT业的发展确实太快了，以我们短浅的目力之所及，实在难以洞见更宏大的远景。即便如此，其中的很多观点仍会遭方家之所笑，不过如果这篇小文能够引领大家跳出日常的紧张平庸生活，使你的目光有一瞬间超越面前的显示屏而射向那浩瀚的太空，我们便已得偿所愿了。

来吧，放松紧绷着的神经，打碎头脑中的锁链，拿起一杯清茶，让我们起飞……

虚拟未来——专题综述篇

记得小时候，老师给我们出了一个作文题叫“没有电会怎样”，那时我们住的地方总停电，印象最深的是总要点着蜡烛做作业，我的深度近视眼只怕也与此大有干系。记不清同学们是怎么写的了，不过我想如果现在的老师再出题目，恐怕会是“没有电脑会怎样”了！真的，即将进入21世纪的人类，还离得开电脑吗？！

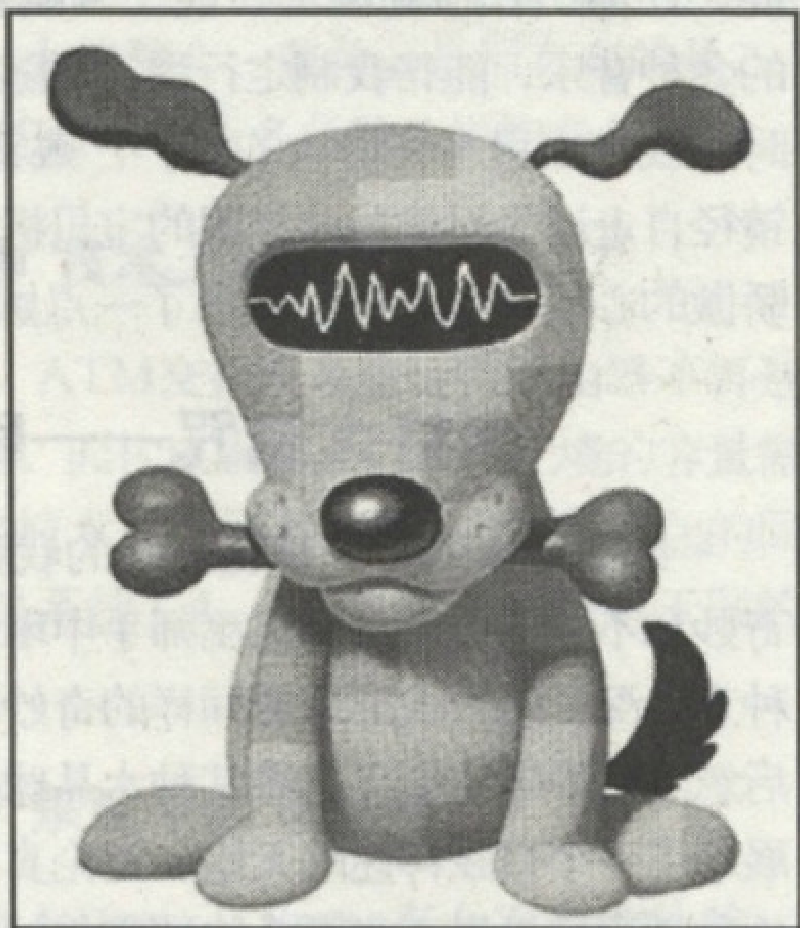
电脑与人类的生活越来越密不可分，这里我不说电脑对工农业生产、国防建设等大方面的影响，而只想谈谈电脑对于一个普通人的影响。

对于前段时间被炒得沸沸扬扬的只能喝永和豆浆的“72小时网络生存”，可谓是“仁者见仁，智者见智”，笔者的看法是——挺可笑的！因为在中国，现在还不存在网络生存的条件。如果有人说我只靠电脑就可以生存，一定会被笑为白痴，但是5年以后，10年以后呢？

我想不用我说大家也知道电脑的发展速度是惊人的，我也不需要再重复摩尔定律，也许到了下个世纪，我们真的可以只生活在电脑上，尽管这并不是十全十美的。这段时间，笔者忙着在网上的虚拟社区里闲逛。现在的虚拟社区，其实就和MUD游戏差不多，虽然这样那样的功能很多，也都真的是虚拟的。但它或者真的代表一种趋势：也许在不久的将来，整个北京城在电脑里变成了一个大社区，你要想

买什么东西，点击一下西单商场的链接，查看商品的目录，点一下就有人送货上门；你要找自己的朋友，也不需要打电话，登门拜访就更不用了，只要找到他（她）所住的街区、楼号、房间号，就可以发信息给他（她），不不，没这么简单，发出的应该是音频、视频信号，你的朋友就在眼前。

有人会说，你上面讲的主要是网络，可电脑不应该只是网络，这话对，至少现在还对，但再过5年呢？也许传统意义上的“单机”将不复存在，我们每个人的电脑都只是一个巨大的网络上一个细胞，我们的生活就完全架构在这个巨大的“网”上。前面说了，电话不需要了；电视呢？也不用，直接在网上查询视频信息，找自己想看的节目就行了；音响什么的更不需要，在网上找MPX，买来听吧！冰箱……洗衣机……



人们对电脑的依赖越来越大，福兮祸兮？人们可能不再进行体育活动，虚拟现实技术让你参加的足球比赛感觉同真的踢了一场球赛没什么分别；在虚拟的篮球赛中，你可能成了“乔丹”；旅游也不用了，又费钱又费力！虚拟现实使全世界所有的美丽景色都“真实”地呈现在你的面前……是的，人类所有的活动或者都能通过电脑来实现，这里不是在讲科幻故事，人类会不会最终变成一种只长着大脑和敲击键盘的手的怪物（将来的电脑或者可以意念控制，那么连手也多余了）？

电脑是人发明的，它被誉为“20人类最伟大的发明”。在即将到来的21世纪，电脑的发展也许会超过人类的预计，我们能驾御它吗？

我是机器人——软件篇

如果把电脑比作一个机器人，那么软件就是这个机器人的大脑。只有在软件的控制下，这个Robot才能喊出“我是机器人！”这句话。近几年硬件的发展速度似乎超过了软件，但只有软件才能赋予电脑以智能，当然目前的瓶颈在于硬件所提供的计算能力还非常有限，但我们可以设想一下：未来两个装备着同样最顶级CPU的机器人相遇，他们的高下就完全取决于谁的软件编制水平高超了。呵呵，扯远了，我们还是来看看2004年的软件是个什么样吧。

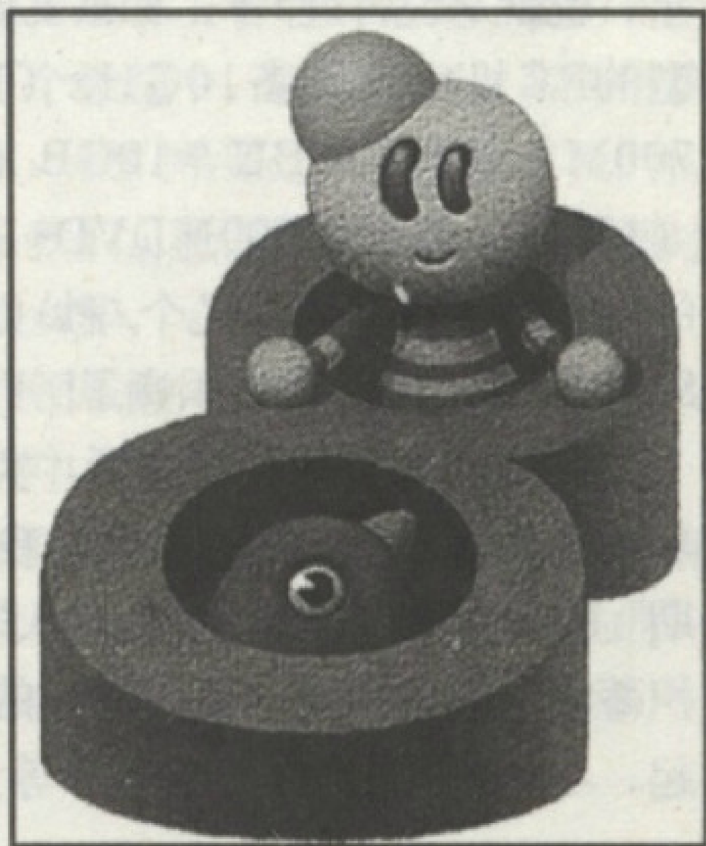
● 操作系统

操作系统可以说是PC系统中最重要的软件。我们可以看到，随着硬件的发展操作系统也在不断进步，PC机主流操作系统由DOS、Win3.x、Win95/98到下世纪的Win2000，使用越来越方便，功能越来越强大，同时集成进更多的多媒体和网络特性，使PC成为人类历史上前所未有的面向大众的信息处理工具。展望下世纪初，可以预见在操作系统方面将打破目前微软一枝独秀的局面，Linux、BeOS等另类操作系统会有较大发展。同时，随着网络的发展，PC将越来越成为网络上的一个节点，功能和角色出现较大差别，因此操作系统自身也将发生分化，出现面向网络服务器、网络客户端、家庭网络多媒体应用等各有侧重的专业操作系统；另外，下世纪初掌上电脑、机顶盒、信息家电等分布式信息装置将逐渐进入人们的日常生活，为它们编制的操作系统也将大行其道，成为各大厂商展开角逐的另一战场。

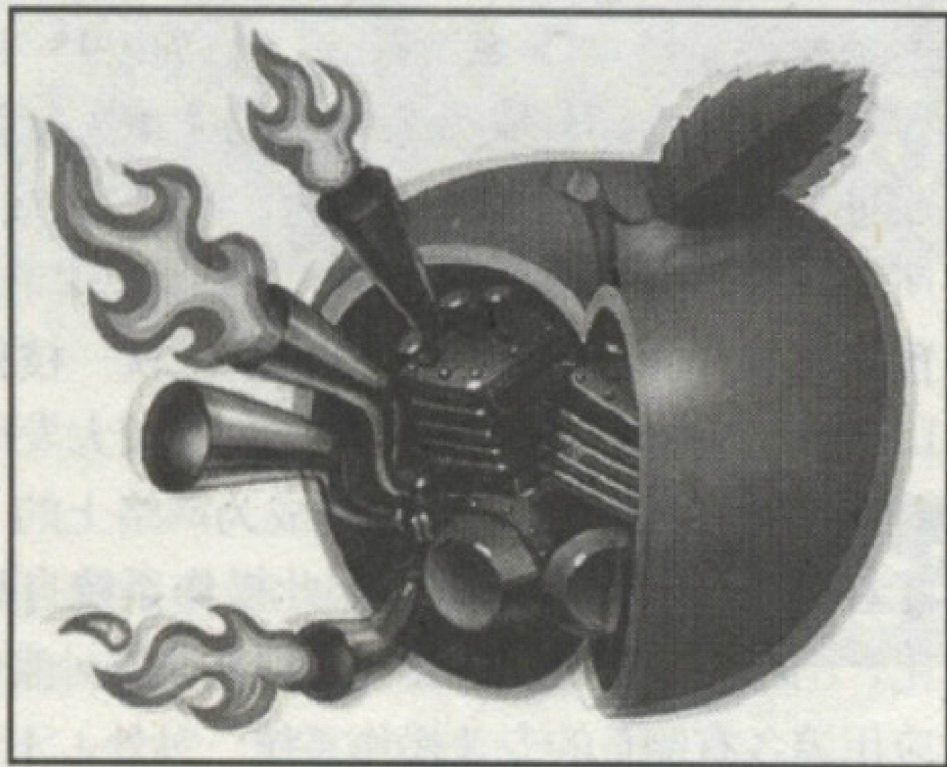
下世纪的操作系统将把网络功能作为自己的基本功能模块，在它的支持下“网”无所不在，信息触手可得；随着人们对于输入输出系统研究的不断深入以及硬件的飞速发展，未来的操作系统将具备更高的人性化程度和智能水平，你可以通过手写、口述甚至用目光与电脑交流，操作系统也会分析揣摩你的行为模式以及情绪变化，以便更好地为你服务。到那时也许当你坐到电脑面前，它就会自动启动，连接网络，为你献上它为你剪辑的重要信息，甚至在机箱的某个位置弹出一个茶杯托儿，里面你最爱喝的清茶还冒着热气……那时的电脑是不是更像一个人——机器人呢？而这一切都是操作系统为你完成的。

● 应用软件

网络化和智能化同样是应用软件的发展方向。2004年你不必再拥有很高的机器配置，在宽带网的支持下你可以随时随地用自己的计算装置运行分布在各个服务器上的大型应用软件，处理结果再保存在网络服务器上以备调用。同时，应用软件在支持工作组协同工作方面会有更大加强；软件编程采用模块化，在需要的时候你可以像搭积木一样将自己所需模块下载到本地，完成任务后可即时删除，以保持系统的整洁



快速；应用软件本身的智能程度更高，那时可能同一个软件在每个人面前所呈现的面貌都不一样，最大限度地适应用户的工作风格；软件不再是晦涩难懂难学难用，它的智能帮助系统会在你最需要的时候自动弹出，为你提供体贴指导。那时你的软件使用概念可能就不再是购买了，软件厂商会在全世界架设多台服务器提供软件服务，你只须在需要时租用服务即可，这样会极大地提高软件使用效率，使资源利用更加趋于合理。不过那时比尔·盖茨一定会很不高兴的。



烧！烧！烧！——硬件篇

在PC的硬件领域，初看起来最不可思议而又被事实屡屡证明其正确性的摩尔定律，也就是“处理器的速度每18个月会增长一倍”，在经过20来年令人难以置信的高速度发展以后，不但没有慢下来让大家歇口气儿的意思，反而似乎在加速发展。1995年是486称雄称霸的一年，但仅仅一年后，经典奔腾就当仁不让夺了486的权（那时人们喜欢把自己的爱机叫做“大奔”，虽然从今天的角度来看，那些奔腾100最多只能叫“小奔”甚至“微奔”）。不过“大奔”们也没有风光多久，随着更高主频带有多媒体指令集的多能奔腾闪亮登场，1997年可以说是当之无愧的MMX年。在这之后，1998年是PⅡ（P2、奔腾二代、奔2、屁兔……总而言之就是它）年，铺天盖地的广告中我们还没能缓过劲儿来，今年也就是1999年又掀起了PⅢ、K7的双雄争霸战。从中我们可以推测，到2004年，也就是说再过5年，如果发展速度保持不变的话，典型的PC机应该装备10GHz（10000M，现在为300-700M）主频的CPU、10GB（10240M）内存、1TB（1024G）硬盘、500速DVD-ROM并且3D图形加速卡的三角形生成率为10亿个/秒（相当于200块VOODOO2 SLI）。哈哈！！我要乐疯了！！买！买！！！

不过可不要过早得意呀。实际上，在PC工业经过20年的产生、发展到全盛之后，我们现在正处在“后PC时期”的萌芽和孕育之中，一场大的信息产品革命正在不断积蓄能量准备爆发，数字网络的普及、信息化家电的兴起、电子化产品的微型化等等无不与此息息相关。从Palm到Win CE，从Venus到女娲，从数字相机到MP3 Player，电脑除了继续不停地加快速度之外，正一步步朝着以人为中心的嵌入式应用迈进。未来的电脑将不仅仅是功能强大的计算机，它还会是听得懂话的洗衣机、会按需要从商场订货的冰箱、知道你爱看什么节目的电视、甚至是能排解你的寂寞的好朋友。回到硬件发展的话题，当你终于拥有上面的梦幻配置，一回头，却发现我腰间别着一个呼机大小的小东西（它不但能完成你计算机的所有功能，还能当作移动电话，能上网购物，能播放包括MP3的各种音乐，能帮我制定行程，能随时拍摄，甚至还能实时为我付出租车和商店的帐），戴着高度三维化的VR眼镜径自走过去对你如此显眼的宝贝机器看都不看，这时你骄傲的心里是不是突然冒出了一点嫉妒呢？

网络大魔咒——网络篇

绚丽多姿的万花筒让儿时的我朦胧地意识到世界的奇妙和不测，稍长后认定巫师手中璀璨流转的水晶球以一种意味深长的方式昭示着同样的奇妙和不测，沉迷于网络后忽然觉得电脑似乎有着某种水晶球的神秘特质，它向你展示了一个目眩神迷的天地。无论真实抑或虚拟，那个奇妙和不测的世界正在无止境地变幻伸展，甚至悄然而坚定地改变了某些游戏规则。

众所周知的摩尔定律虽是经验规律，没有任何理论依据，却不可思议地在长达10多年的时间内支配着半导体行业的发展，最近关于互联网有一个仿摩尔定律出炉——罗斯定律，它的结论很简单：互联网每9个月用户数量增加1倍，带宽增加1倍而用户的费用降低一半。时间周期恰是摩尔定律的一半，这同样是个经验规律，更重要的是——尚未经时间检验。但无疑，检验它的有效性用不了多久，在我们打算预言的尺度里，5年时间够翻7番的了。



能够跨越时空的人通常被称为先知，现代人如果说也有点先知的意思，那也是因为有足够大量的信息——同样基于互联网的存在。如下的预言一部分源自上海'99财富论坛。

● 社会性的影响

上网人口形成规模。信息产业部电信规划研究院周建明院长预测：2004年中国网民将达5000万。信息化世界将会掩盖和抹杀本地化、个性化特色，既拉大了富人穷人之间的差距，也拉大了信息消费的地区性差距，可能导致新的南北问题。机会的多元化。教育、就业、财富的机会将不再只存在于城市，数字化、网络化使农村获得前所未有的发展机会。5年以后可能不会有所谓互联网公司了，网络同业间经过大的整合、兼并，最后存在的是2、3家提供全方位服务的公司和众多各种各样的专业公司。

● 技术上的发展

宽带网的普及。ATM交换机及吉比特路由器不再是技术专家争论的话题，而构成满足人们永无止境的容量需求的基础设备。无线技术大行其道。现在已经构建起的同步轨道卫星（如铱星系统）4、5年后可能成为基干网的主要设施。

● 乐观中的冷思考

亚玛逊的CEO Jeffrey P.Bezos有个有趣的比喻：史前的寒武纪时代曾经有一个很短的时期突然出现了很多新的生物变种，那时是物种形成的最好时期，但也是一个最猛烈的物种灭绝时期，没人知道是什么原因引起的，但却可以肯定那个时期是最为混乱的。他提醒处于狂热中的人们，今天的很多公司都会消失。

股王巴菲特也谈及有关科技股热潮与对投资者的回报。他以汽车和飞机为例，说明对科技股前景的看法。历史上，美国曾有近2000家汽车制造商，但如今只存3家。同样在1919年至1939年，美国也有逾300家飞机制造公司，而今只有波音独大。他自己稍作计算，从飞机面世到1992年，美国整个航空业赚到的钱与蚀去的钱是一样的。换言之，不算社会效益，仅航空业本身对社会的经济贡献是零。巴菲特暗示了什么？准备投身网络的人和准备投资网络的人都值得深思。

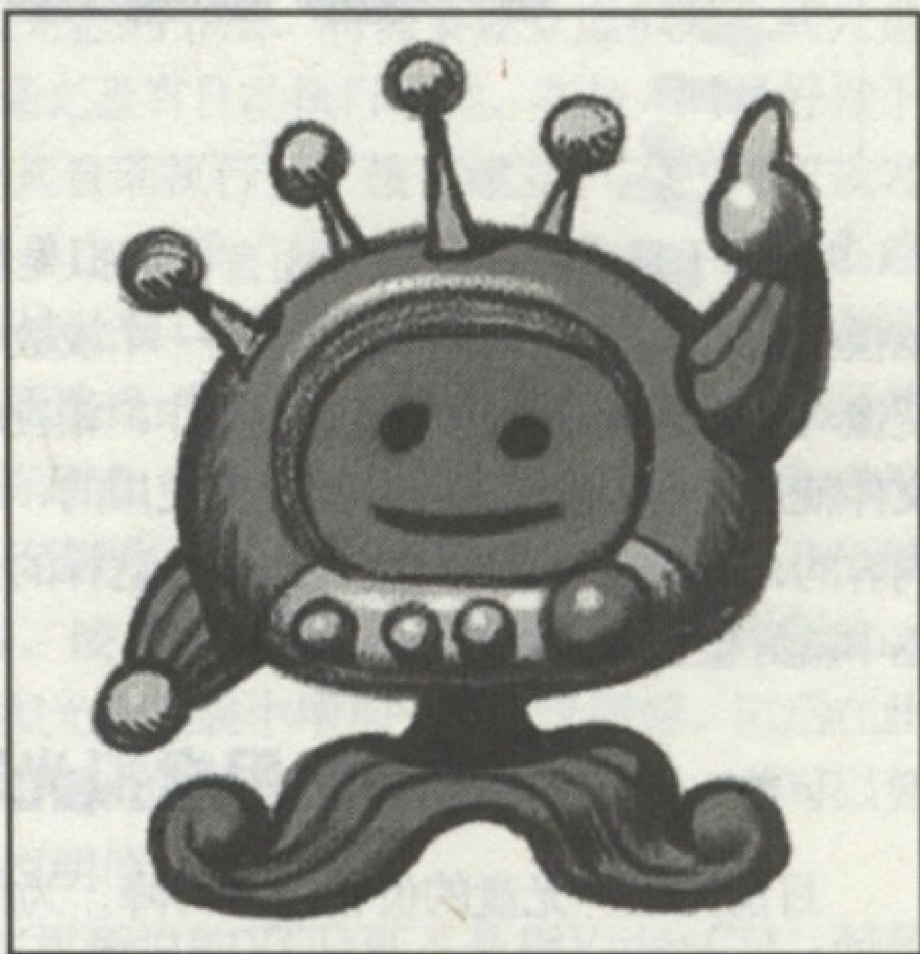
● 结论

Jeffrey P.Bezos说过这样一段话：互联网正在改变一个两个或者三个令人难以置信的重要事情，这些事情又正在改变着世界秩序。但是我讨厌任何人对这个没有定型的事物乱下结论。

大众传说——杂志篇

当听说让我在这样的时刻来做一番展望，着实叫我高兴了一阵。为了博采众家之长，所以猛看了几本科幻小说，猛玩了几个科幻题材的游戏，基本上对下世纪有了个大致的感觉。看来下世纪人类不在地球上打核大战，也要在殖民星球上干一场，最好的情况下也会有外星人来捣乱……；我们将全部躲入避难所，拿着光子武器，过着原始生活。天哪！大众软件到时还能做些什么？

哈哈，下面言归正传。在本部分我们将展望下世纪初杂志社的发展，包括杂志、光盘、网站以及产品等各项事业。2004年接近《大众软件》创刊十周年，届时的大众软件杂志社可能将成长为一个集多种刊物、网站、产品制作、发行、销售于一身的集团企业。从2000年到2004年，短短的5年时间我想作为纸媒体的杂志还远远不可能被淘汰，不过随着信息量的增加，信息传播速度的加快，我们的主打产品《大众软件》杂志也许将从半月刊变为周刊，甚至是一周双刊；黑白的页面已成为一种怀念，而一直有争议的封面也许将不复存在（全是广告），商品时代往往会造成这种令人懊丧而又不能避免的现象。其它新增的刊物将覆盖硬件、网络等电脑业的方方面面和各个层次的读者群。我们的网站大众软件网上天地将不仅仅是杂志、光盘内容的网络版，它将成为读者与杂志社沟通的桥梁、资源广博的IT信息库、玩家喜爱的聚会场所；网站将以其快速、丰富的特点成为时尚媒体的代表。大众软件CD的内容将随着网民人数的急剧增加而改变，许多共享软件将逐步减少，生动的多媒体内容将有长足的提高。动画、语音将更多地出现在我们的教程、攻略中，真正使读者摆脱在屏幕上看书的尴尬，成为名副其实的多媒体杂志。在下个世纪中，你将看到更多的带着大众软件标志的产品面市。我们希望这其中不仅有我们代理的产品，而且能有更多我们自己制作的产品。如果到时看到了大众软件的游戏处女作，可要多多捧场哦。当然，还有许多现在没人注意的领域值得我们去开拓，比如不久前我们开办了计算机培训中心等等。



其实要对一个蓬勃而起、充满朝气的团体做出准确的预言是一件很难的事情，因为它就像从山涧中冲出的一条水龙，以不可阻挡之势向着更远更广阔的天地冲去。

虚拟光驱之完全实用手册

●河南　冯灵全

相对于真实的物理光驱而言，虚拟光驱就是利用电脑模拟技术，在电脑系统中模拟出一个或数个光驱，让系统像对待物理光驱那样对其进行操作。相应地，虚拟光盘文件就是在虚拟光驱中当作光盘来使用的、包含物理光盘内容的、保存在硬盘中的文件，一个这样的文件在虚拟光驱中就好像是一张光盘。

一、为什么要使用虚拟光驱？

目前光驱、光盘的价格一降再降，为什么还要使用虚拟光驱呢？请看：

1.虚拟光驱驱动软件可以产生和物理光驱功能一模一样的虚拟光驱，一般光驱能做的事虚拟光驱一样能做到，甚至还有很多一般光驱无法实现的功能；

2.提高光盘运行速度。虽然目前光驱的速度不断提高，但是与硬盘的速度相比要慢很多。将光盘做成一个光盘文件保存到硬盘中，一方面实现了免光盘运行，另一方面可以大大提高运行速度；

3.增加光驱数量。一台计算机一般配备一台光驱，有的发烧友的机器上可能安装有两台光驱，但是增加光驱数量势必增加成本。如果使用虚拟光驱软件，可以在几乎不增加成本的情况下让你的机器增加数台、甚至数十台光驱，而每部虚拟光驱的功能都和真正的光驱一样。这可以应用到许多需要多台光驱的场合，如取代价格昂贵的光盘库/光盘柜、一些大型软件和游戏需要在中途更换光盘、有时需要同时运行两张光盘等；

4.光盘备份。以前买了原版软盘软件总要复制一个备份以防原版软件损坏，利用虚拟光驱你也可以进行原版光盘的备份，这样不仅不会刮伤或遗失，管理起来也方便可靠；另外你借别人的光盘需要归还了，可是你还想继续使用，这时只需要将光盘压缩保存到你的硬盘中，你就拥有了同样的一张光盘，随便你使用多长时间。当你不想再使用此光盘时，删除此光盘文件即可，多省事，再也不用为想多用几天光盘而躲着朋友了；

5.虚拟光驱同样支持被加密的光盘。如果你的光盘被加密保护，虚拟光驱程序将其做成虚拟光盘时，其同样具有相同的保护属性；

6.保护光驱，延长光驱寿命。计算机硬件中，寿命最短的可能就是光驱了，尤其是经常使用一些烂碟时，听着光驱吃力的读盘声音着实让我等心疼。使用虚拟光驱将常用光盘保存到硬盘中，让你的物理光驱休息休息吧；

7.使用简单、方便。虚拟光驱的使用非常简单，不需要懂得许多专业知识。只要会用Windows程序，就会使用虚拟光驱；

8.大容量硬盘的速度提高而价格下降，为我们使用虚拟光驱创造了良好的条件；

9.是笔记本电脑的最佳伴侣。虚拟光驱可解决笔记本电脑没有光驱、光驱速度太慢、光驱与软驱共用一个驱动器槽、携带不易、光驱耗电量大等问题，尤其对于很多比较老式的笔记本电脑更是有用；

10.扩大MO的应用。将虚拟光驱所产生的虚拟光盘复制到MO片中，随身携带，则MO驱动器可以一机两用；

11.网络支持。将支持网络功能的虚拟光驱版本存放在网络服务器上，可达到光盘的共用分享，工作站即使不装光驱也能使每位员工都可立即取得公司的光盘资源，可以大幅度提升公司员工的生产力以及工作效率，这最适合公司、学校以及政府部门的网络系统；

…………

不再需要其它理由了，看看以上这些还不足以说服我们立即使用虚拟光驱吗？快跟我一起进入虚拟光驱的世界吧……

目前虚拟光驱软件有10多种，但使用较多、影响较大的只有Farstone的Virtual Drive和Logicraft Information System的Virtual CD-ROM两种。它们都是Windows 95/98/2000环境下非常优秀的虚拟光驱软件，使用起来非常方便，下文中我将分别为大家做一介绍。

二、Virtual Drive 2000中文版V5.0

1.介绍与安装

由Farstone公司（www.farstone.com、www.farstone.com.tw）出品的Virtual Drive的最新版本是5.0，适用于中文（简、繁）、英文、日文、法文、德文等语言的Windows 2000，Windows NT，Windows 95/98操作系统。单机版文件名为vd2000e.zip，大小约2503k，而vdn2000e.zip是网络版的，文件大小为4298k。单机版也支持部分网络功能。单机版与网络版的Virtual Drive 2000中文版V5.0在使用上基本相同，本文所说的Virtual Drive都是针对单机版而言的。

Virtual Drive要求运行在486以上的电脑上、4MB硬盘空间。它会自动识别操作系统环境，在中文版Windows中自动显示中文菜单，英文Win95/98下则显示英文。虚拟光驱程序安装后只占用不到2MB的硬盘空间，增加虚拟光驱数目（1～23部）不会增加硬盘使用空间，执行时每台虚拟光驱会使用64kB内存空间当作虚拟光驱的缓冲区（Cache Buffer），此缓冲区的主要目的在于进一步提升虚拟光驱的存取速度。

将vd2000e.zip解压到一个临时目录中，运行Setup.EXE，按提示进行安装。安装后机器会重新启动，这时你就可以发现在“我的电脑”中增加了一个光驱符号，这就是由Virtual Drive模拟出来的光驱。

2.基本使用方法

在Win95/98的托盘中有Virtual Drive管理器的图标，双击它就可以进入Virtual Drive管理器。当然你也可以从“开始”—“程序”中选择Virtual Drive运行Virtual Drive管理器。

注意，是否运行Virtual Drive管理器并不影响虚拟光驱的使用，Virtual Drive管理器只是对虚拟光驱进行一些设置管理等操作。Virtual Drive管理器的界面如图1所示。

与通常的Windows程序一样，Virtual Drive管理器窗口上部是菜单栏和功能按钮，左边是虚拟光驱列表窗口，右边是虚拟光盘列表窗口。首次使用时虚拟光盘列表中是空的。

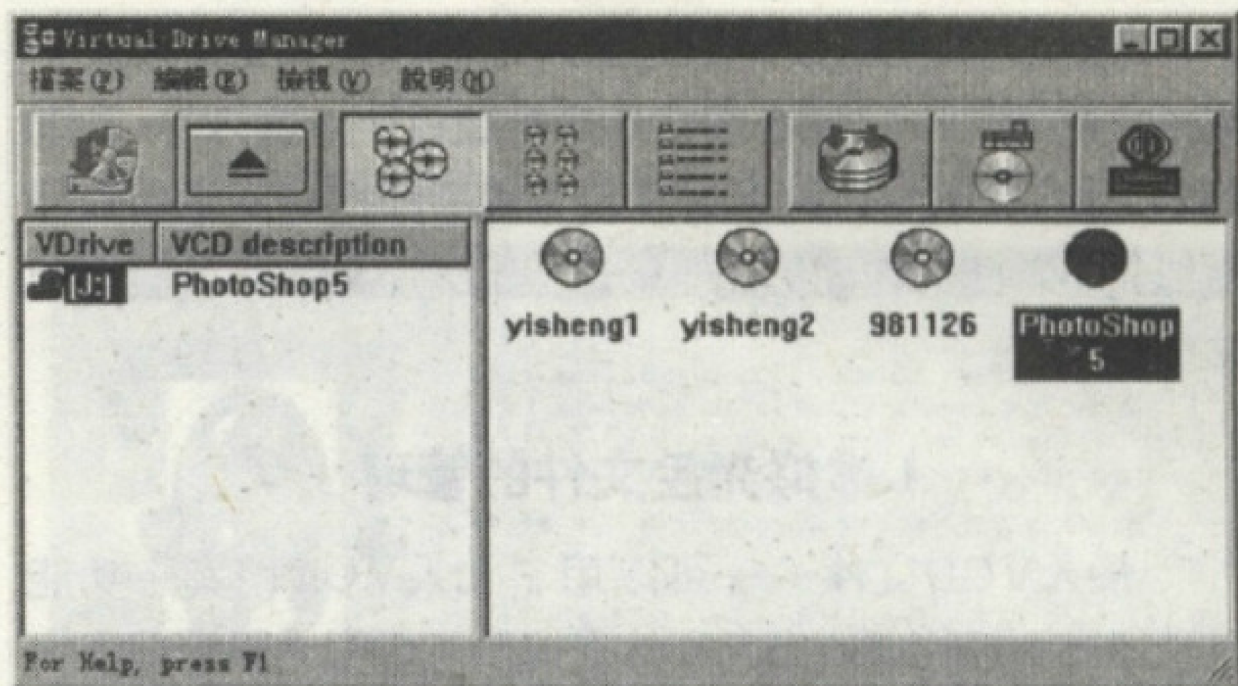


图 1

建立虚拟光盘的方法：将需要建立虚拟光盘的光盘放入光驱（如果光盘有自动执行功能，在放入时最好按下Shift键以防止其自动执行），按“建立VCD”按钮或者从“档案”菜单中选择“建立VCD档案”，弹出创建VCD窗口（可惜此窗口显示的是英文，不过都是很常用的单词），然后选择“源CD-ROM”即你的物理光驱的盘符，指定目标硬盘（存放虚拟光盘文件的地方）和虚拟光盘的文件名及说明信息，再选择是否压缩数据以及压缩率的大小之后，按“OK”就可进行VCD文件的创建。结束后会在虚拟光盘列表中增加一个光盘图标，以后在此图标上按鼠标右键可以显示此文件的有关信息，并可以更改虚拟光盘的说明信息。

注意：这里所说的VCD可不是指VideoCD，而是VirtualCD。另外在“源CD-ROM”的下方有一个“Use exhausted read method（使用穷读法）”选项，一般情况下不用选中。不过因为光碟的规格比较繁乱，录制光盘（CDR）的软硬件种类又多，因此难免会有一小部分光盘（尤其是早期出版的）并未依照标准规格进行烧录，这样就会间接影响虚拟光盘的正确性。因此若使用一般方法所建立的虚拟光盘无法正确使用时，请选中“使用穷读法”重新建立虚拟光盘。

建立了虚拟光盘之后，双击虚拟光盘图标或者按“插入”按钮，一两秒钟虚拟光盘就会“插入”到虚拟光驱，这时你就可以像使用一般的光盘一样来使用它了。按“退出”按钮时，虚拟光盘就会立即“退出”虚拟光驱。Virtual Drive使用的虚拟光盘文件的扩展名是“.vcd”。

3.设定虚拟光驱的数目

Virtual Drive 2000支持最多23个虚拟光驱，具体数目要看计算机还有多少空余盘符。A:、B:已经固定分配给软驱，C:指定分配为第一个硬盘（或硬盘分区），如果你的机器内再没有其它硬盘或分区以及光驱时，Virtual Drive 2000就能模拟出D:～Z:的共23个虚拟光驱!

设定虚拟光驱数目的方法，是在虚拟光驱管理器中选择“档案”—“设定虚拟光碟机数目”，输入1~23的数字，按“OK”，则系统重新开机后即拥有指定数目的虚拟光驱，此后在虚拟光驱管理器的光驱列表中就会出现多个光驱了。

4.虚拟光盘文件的管理

加入VCD文件——可以用“加入VCD档案”功能将已经建立好的虚拟光盘文件直接纳入虚拟光驱管理器内使用而不需重新建立VCD档案。其步骤是在“档案”菜单中选“加入VCD档案”，然后选取虚拟光盘文件(.VCD)，按“确定”即可。

删除VCD文件——在“档案”菜单中选“删除VCD档案”，出现删除VCD档案窗口。选“全部删除”，则所选中的虚拟光盘图标及虚拟光盘所对应的在硬盘上的文件（xxx.VCD）一并被删除；若选“只删除图标”，则只删除选中的虚拟光盘图标，但硬盘上的文件仍然存在，只是暂时不在虚拟光驱管理器的窗口中出现。下次使用时，只要在“档案”菜单中选“加入VCD档案”，再选要加入的VCD文件即可。

5.其它设置

在虚拟光驱管理器的“档案”菜单中选“选项”后出现“选项”设定画面。在此可以进行如下设置：

——是否播放光盘插入或退出时的动画（预设值为播放）；

——启动程序时是否显示logo画面及版权资讯（预设值为显示），建议将此项关闭，以加快进入程序的时间；

——开机时是否还原（插入）虚拟光盘。虚拟光驱管理器会记录每一部虚拟光驱的状态，若关机时虚拟光驱内有虚拟光盘（VCD），下次开机时是否要还原其状态（预设值为还原）；

——是否允许光驱自动执行（Autorun）。将光盘插入光驱后是否要执行此光盘的自动执行程序（此设定同时影响真实光驱和虚拟光驱），那么如果想分别设定各光驱的Autorun功能怎么办？这个我们下文再说。

6.超速总管（Rapid Cache）

在Virtual Drive 2000中附带有一个很有用的光驱加速程序——“超速总管”。这是一个独特的光驱加速软件，它采用了最先进的光驱快取技术——递增快取，具有动态内存管理能力，你可以很轻松地用鼠标点几下即可改变系统设定，而无须重新开机。超速总管可支持所有的物理和虚拟光驱。

超速总管采用了“递增快取”、“循序快取”、“随机快取”以及“目录快取”等4种先进的快取技术，因此可以大幅提升光驱效率。递增快取是最新的快取技术，当你要求读取光盘内的资料时，超速总管会将它转换成一个逻辑区块存放，当再次使用此区块内的资料时，超速总管就会存入更多此逻辑区块内的资料到Cache中，依据此递增快取技术，超速总管可以更有效地使用Cache，任何时候都保留最重要的资料在Cache中，从而增加读取效率。

按“超速总管”按钮或者在“档案”菜单中选择“超速总管”进入“超速总管”管理器，如图2所示。

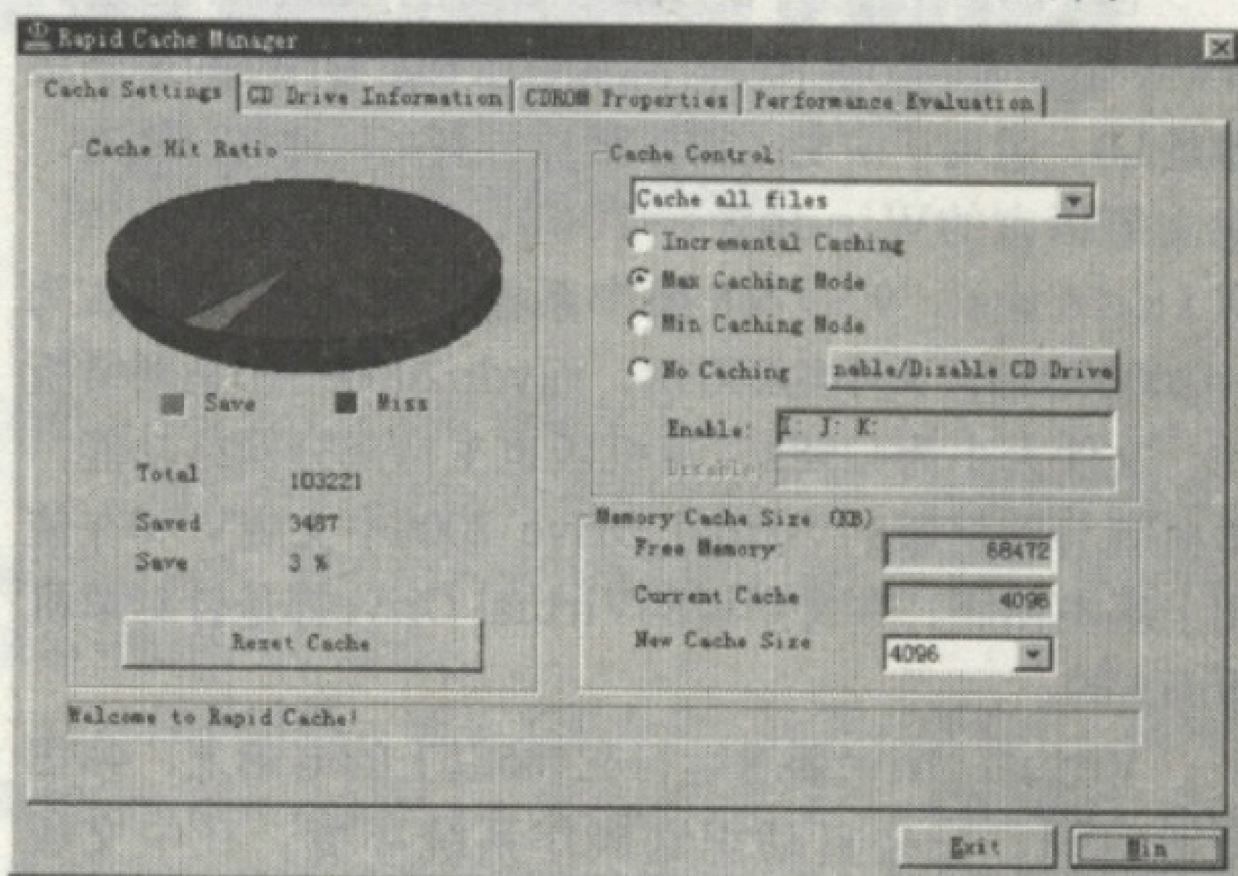


图 2

在这里你可以设置缓冲区的大小、不需要缓冲的光驱等，还可以查看光驱、光盘的有关信息。

注意，超速总管会自动改变文件系统属性中CD-ROM的设置，如图3所示，你不需要去手动改变它们。

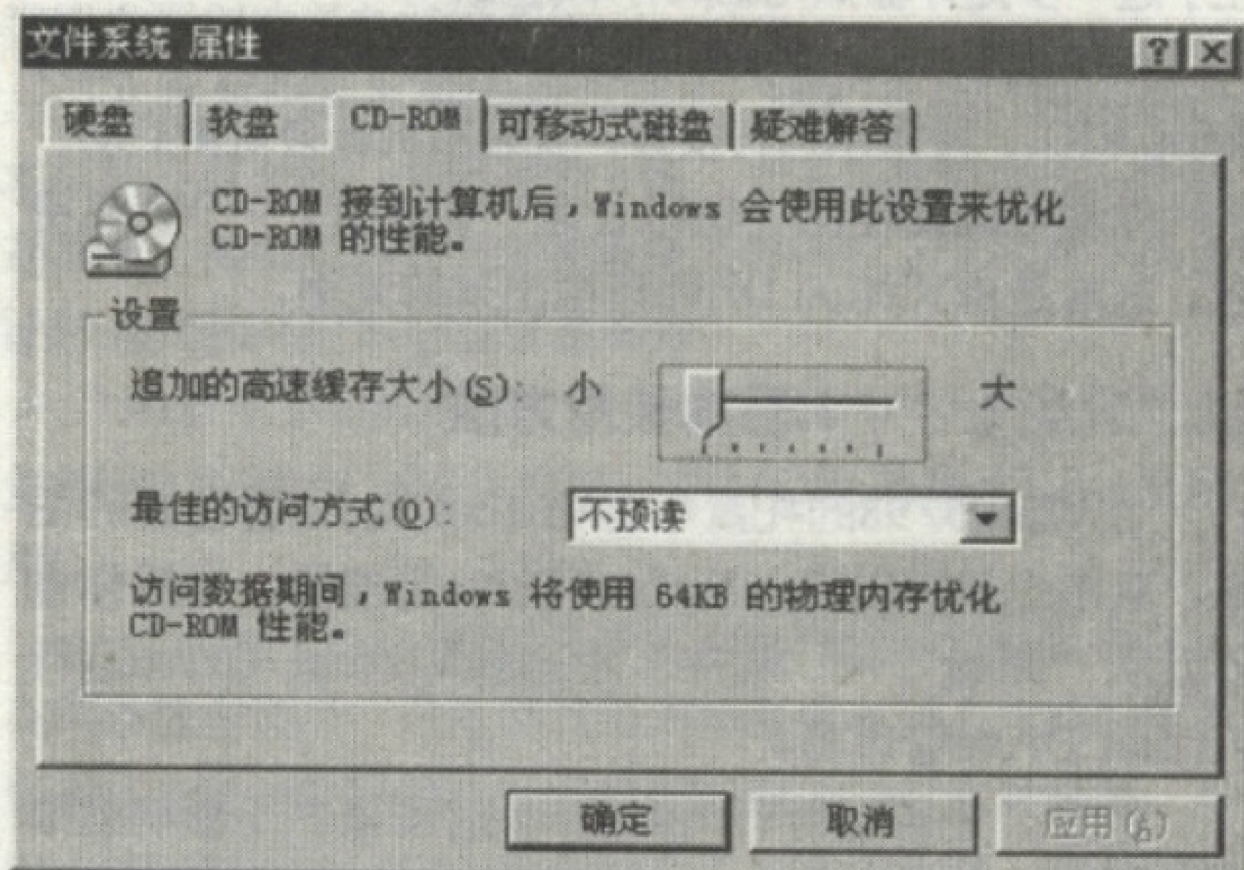


图 3

7.将唱片（CD-Audio）创建成VCD文件

Virtual Drive可以将唱片（CDAudio）创建成VCD文件。按“唱片压成VCD档案”按钮，然后选取欲录制的曲目（tracks），设定声音格式（如PCM），指定储存文件名称及VCD说明栏，按“开始录制”，即会

将所选定曲目以设定的声音格式，一首接一首压制到所指定的VCD文件内，录制完成后会自动加入一个新的VCD图标到虚拟光驱管理器的窗口中。

播放“虚拟唱片光盘”和使用其它VCD文件一样，只要在其图标上按两下，将其插入虚拟光驱中，CD播放程序就会自动运行播放虚拟唱片（如同将CD放入物理光驱中一样）。

8.文件转换

Virtual Drive 2000还有一个很有用的将ISO9600 CD格式文件转换为Virtual Drive 2000使用的.VCD文件格式的功能。ISO9600 CD格式文件可以由许多光盘刻录程序生成，这样在刻录自己的光盘前，先使用光盘刻录程序生成ISO9600 CD格式的镜像文件，然后使用Virtual Drive 2000将其转换为.VCD文件，并在Virtual Drive 2000中试用，满意后再刻光盘，免得刻完光盘后又后悔。

三、Virtual CD-ROM

Logicraft Information System的Virtual CD-ROM与Virtual Drive 2000一样，在虚拟光驱功能上非常出色，它包含Virtual Drive 2000的大多数功能，运行于Windows 9x和Windows NT环境。

与Virtual Drive 2000相比，Virtual CD-ROM的功能比较单一，但在虚拟光驱功能上毫不逊色。网上的vcdrom.zip也只有1746k，比Virtual Drive 2000小了许多。Virtual CD-ROM的运行界面如图4所示。

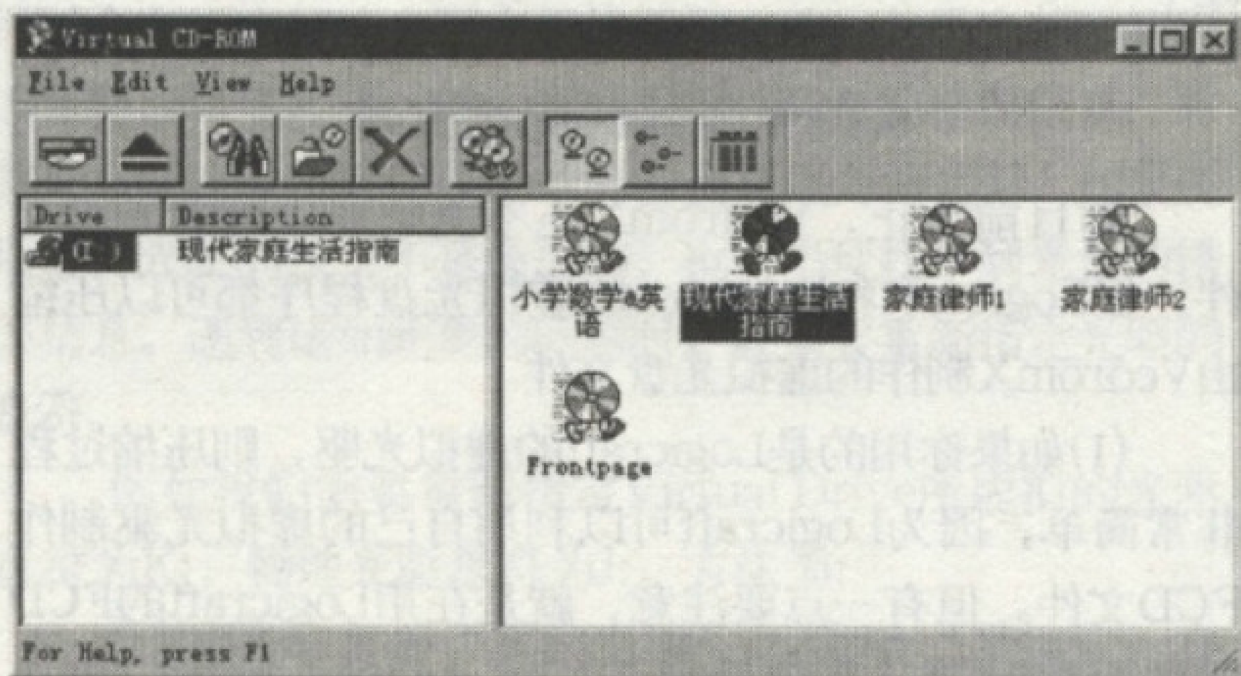


图 4

像Virtual Drive 2000一样，Virtual CD-ROM同样可以支持最多23个虚拟光驱、同样支持网络功能，对虚拟光盘文件的管理同样具有加入、删除、插入、退出等操作，但是Virtual CD-ROM有个搜索方式（Find VirtualCDs），可以让程序自动在你的机器中搜索，将搜索到的虚拟光盘文件（Virtual CD-ROM的虚拟光盘文件的扩展名是.FCD）选择加入Virtual CD-ROM的管理器窗口中，免除手工在硬盘中找寻虚拟光盘文件的麻烦。

Virtual CD-ROM采用向导方式来帮助你创建虚拟光盘，并将其过程分成6个步骤（如图5）：

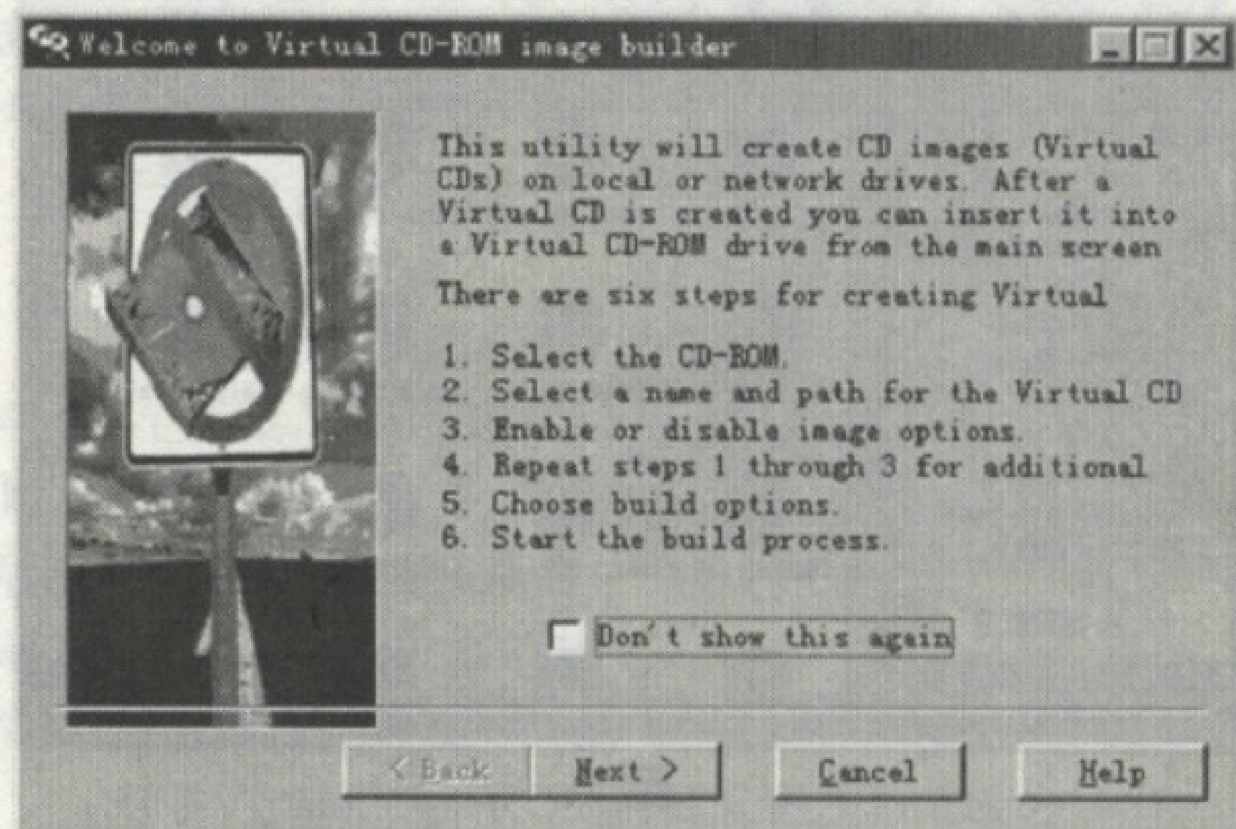


图 5

1.选择源CD-ROM。可选择是否应用区段读取扫描方式；

2.定义虚拟光盘文件存放的路径和文件名；

3.定义虚拟光盘的提示信息、是否压缩；

4.此时你可以再定义一个创建任务（Add）、删除当前创建任务（Remove）、重新设置所选创建任务（Modify）；

5.设置创建选项，如是否显示汇总信息、是否要Logo记录、是否采用低的CPU占用率、立即创建文件或在指定时间开始；

6.按“Finish”按钮开始创建。

四、虚拟光驱软件的好搭档——VcdromX 3.4

Logicraft Information System的Virtual CD-ROM与Farstone公司的Virtual Drive 2000都能完美地将整张光盘复制到硬盘，保存为.FCD或.VCD格式的虚拟光盘文件，使用起来非常方便。然而在很多情况下，一张光盘中有大量文件对你来说也许是毫无用处的，你当然不希望把它们也做到虚拟光盘中占用硬盘空间。而有时你又希望把硬盘上某些很重要的文件、目录做成虚拟光盘以便妥善保存，以免它们被无意中删除、修改或受到病毒的破坏。但遗憾的是，所有这些虚拟光驱程序都没有提供这种功能，也就是说它们不能将任意分布在硬盘、光盘等各种介质上的目录、文件有选择地制作成虚拟光盘文件。

VcdromX（VCDROM Extension）就是一个虚拟光驱的扩展软件，它可以将您选择的任何文件、目录制作成.FCD或.VCD格式的虚拟光盘文件，从而扩展了Logicraft和Farstone虚拟光驱的功能。

VcdromX是国人谭湘文（vcdromx@21cn.com、

http://hjh98.163.net）制作的，使用全中文的操作界面（如图6）。

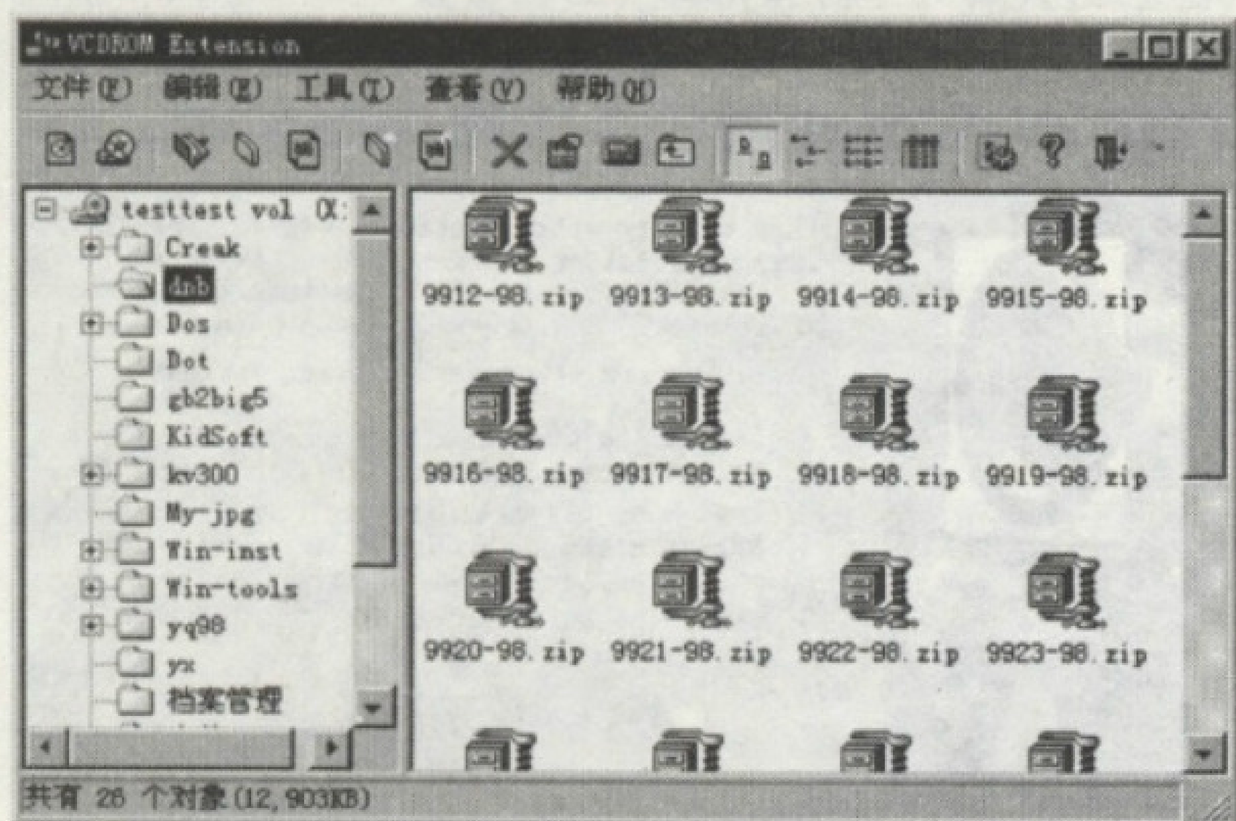


图 6

最新版本是3.4，安装文件vcdromx34.exe大小约252k。

VcdromX运行在Windows 95/98/NT4操作系统下，对系统的软硬件无特别要求。当然，为了使用你制作的虚拟光盘文件，首先得安装Logicraft或Farstone的虚拟光驱软件。它的主要功能有：

1.利用VcdromX制作光盘文件

(1)启动VcdromX，如果出现了“新建光盘文件”窗口，你就可从中输入光盘文件的路径和名称、光盘的卷标并选择光盘文件的类型——FCD对应于Logicraft的Virtual CDROM，VCD对应于Farstone的Virtual Drive。

如果设置了“启动时不显示光盘属性窗口”，也可以在制作过程中选择窗口左边目录树中的光盘符号后用“编辑/属性”菜单弹出此窗口，然后输入或修改光盘文件的名称、卷标和类型；

(2)用“编辑”菜单下的“添加目录下的...”、“添加一个目录”、“添加多个文件”等命令把你希望制作成光盘的目录和文件选择进来，同时可以从中去掉任何目录及文件；

(3)可以用“编辑”菜单下的“属性”命令任意修改目录和文件的名称及日期；

(4)可随时用“工具”菜单下的“统计”命令查看当前所选文件和目录（包括子目录）的数目和大小；

(5)如果已设定完成希望制作的光盘目录结构时，选择“文件”菜单下的“创建”命令就开始正式制作你的光盘文件，当中会有详细的进度提示。制作完成后，进入Logicraft或Farstone的虚拟光盘程序，就能见到所制作的光盘文件了。

2.修整已有的光盘文件

所谓“修整光盘文件”是指对以前制作的光盘文件做一些文件增删的编辑修改。不过VcdromX的修整功能非常有限，不说也罢。

3.转换文件格式

利用VcdromX可以将ISO文件转换为虚拟光盘文件，也可以将虚拟光盘文件转换为ISO9600 CD格式文件（以下称ISO文件）。ISO文件能被许多光盘刻录软件创建、读取并刻录到光盘上。转换过程如下：

(1)选择“文件”菜单下的“转换文件”命令，弹出“转换”窗口；

(2)选取源文件，可以是FCD、VCD或ISO格式的文件。如果选择FCD或VCD文件，则必须是未压缩的；

(3)输入转换后的文件名，如果源文件是ISO格式的，可以转换成FCD格式或VCD格式的；如果源文件是FCD格式或VCD格式的，则只能转换成ISO格式的；

(4)如果选择“覆盖并重新命名源文件”，则自动替换源文件名称的扩展名，转换结果为直接覆盖源文件，转换之后源文件不复存在。在这种方式下，不能中止转换过程（如果未选择此方式，可随时中止转换过程），如果转换失败将导致光盘文件的丢失。

因为VcdromX不支持压缩的虚拟光盘文件，如果你需要对压缩的虚拟光盘文件转换格式时，就需要同时安装Logicraft和Farstone这两套虚拟光驱程序，以对方的虚拟光驱为源光驱，就可以创建自己格式的压缩虚拟光盘文件了。

4.关于压缩的光盘文件

到目前为止，VcdromX还不能处理压缩的光盘文件，但Logicraft和Farstone的虚拟光盘程序都可以压缩由VcdromX制作的虚拟光盘文件。

(1)如果你用的是Logicraft的虚拟光驱，则压缩过程非常简单，因为Logicraft可以利用自己的虚拟光驱制作FCD文件。但有一点要注意，就是在用Logicraft的FCD制作程序时第一步要选择“Use sector read scan method”；

(2)如果你用的是Farstone的虚拟光驱，压缩过程就比较麻烦，因为Farstone没有明确支持利用自己的虚拟光驱来制作VCD文件，但你可以同时安装这两套虚拟光驱程序，互相压缩对方的虚拟光盘。

VcdromX是共享软件，未注册时并无运行时间上的限制，但有部分功能不能使用或受到限制。如果希望使用VcdromX的全部功能，就需要进行注册。对于国内的用

户，注册费用仅为20元人民币。一旦注册成为VcdromX的用户，后续版本不仅是免费的，而且会自动发送到你的电子信箱。如果你觉得VcdromX很有用，最好能够向作者注册。

五、与光驱有关的两个问题

1.光驱盘符的重新分配

不论是Farstone的Virtual Drive还是Logicraft Information System的Virtual CD-ROM，安装或指定虚拟光驱数目后，会自动在当前物理光驱盘符前增加虚拟光驱的盘符。如我的机器的光驱是I:，安装这两套程序后物理光驱变成K:，而I:和J:分别分配给了一个FCD光驱和一个VCD光驱，如图7。

有些光盘软件需要在硬盘中安装一点文件，当其运

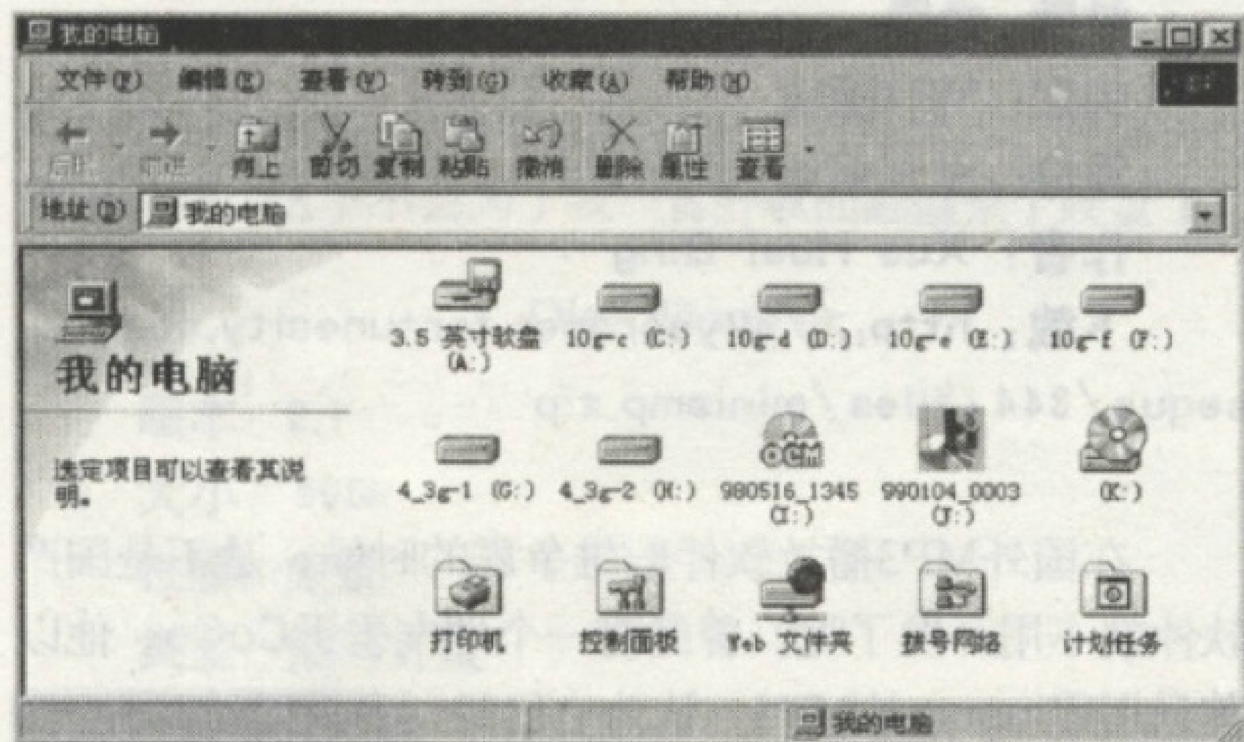


图 7

行时会在原安装的光驱中寻找所需文件，如果安装时使用的光驱盘符变化了，就会出现找不到光盘的错误信息；有些光盘软件运行时仅仅将最后的盘符认为是光驱，如果所用虚拟光驱的盘符不是最后的，也会出现找不到光盘的错误信息。遇到诸如此类的问题时，就需要重新指定光驱的盘符。

例如我们需要重新指定Virtual Drive所虚拟的光驱盘符为K:，物理光驱盘符为J:，方法为:

(1)用鼠标右击“我的电脑”，选择“属性”，在“系统属性”中选择“设备管理器”选项夹，双击CD-ROM项，见图8。

(2)双击FarStone VirtualDrive，进入FarStone VirtualDrive属性窗口，选择“设置”选项夹。将“开始驱动器号”和“最后驱动器号”

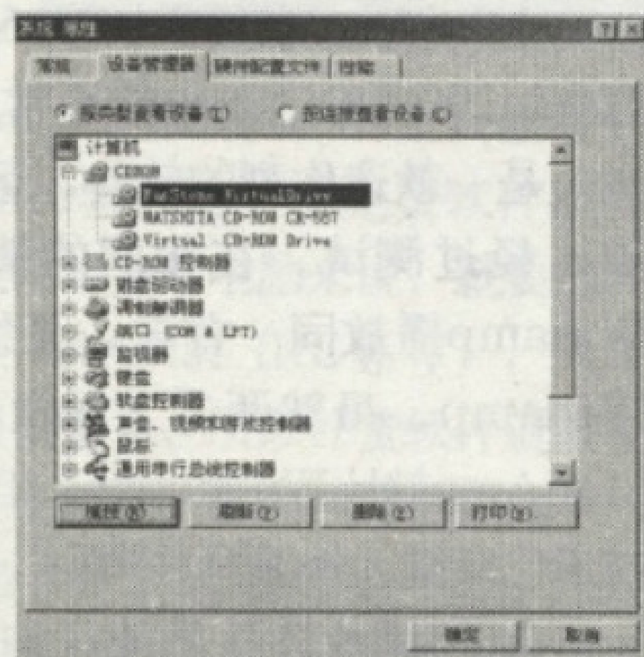


图 8

改为“K:”，按“确定”，如图9。

(3)双击物理光驱（MATSHITA CD-ROM CR-587），进入物理光驱属性窗口，选择“设置”选项夹。将“开始驱动器号”和“最后驱动器号”改为“J:”，按“确定”。

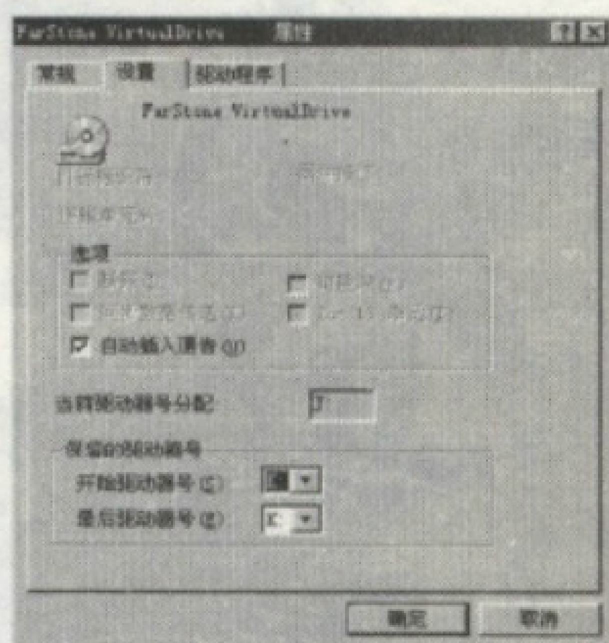


图 9

(4)如果指定的盘符影响了其它光驱，则还需要给其它光驱分配驱动器号，最后按“确定”，机器重新启动，启动后各光驱的盘符就变成了所指定的符号。

对于Virtual CD-ROM虚拟光驱盘符的改变还有一个方法——在Virtual CD-ROM管理器左边的光驱列表窗口中点鼠标右键，选择“Properties”，然后指定驱动器盘符，重新启动机器后新的盘符即可生效。

2.光驱的自动运行（Autorun）功能

不论是物理光驱还是虚拟光驱，默认情况下都是允许自动运行功能的，也就是说当在光驱中放入光盘或虚拟光盘，或者光盘已经在光驱中双击光驱图标时，如果此光盘有自动执行功能，那么就会自动运行光盘程序。

虽然此功能我们可以在放入光盘的同时按下Shift键来屏蔽掉，但有时我们总是不想让某个光驱自动执行。例如你经常在某个虚拟光驱中使用某张虚拟光盘，此光盘有个自动执行程序，每次放入此光盘或双击此光驱时总是会运行光盘程序，而你并不需要运行此程序，你需要的是打开光盘目录。这样你每次都不得不先退出此程序，再进入该光盘目录，是不是很烦人？这时就需要将此光驱的自动执行功能去掉。

在Farstone的Virtual Drive中可以在“档案”菜单中的“选项”命令中去掉自动执行功能，但这将使所有的光驱都失去自动执行功能。如果只想去掉某一个光驱或虚拟光驱的自动执行功能，那么在上面分配驱动器盘符的“设置”窗口中，去掉“自动插入通告”前面的小钩即可，如图9。

至此我们的虚拟光驱之完全实用手册就为大家介绍完了，希望这篇文章能够对你有所帮助，更希望虚拟光驱能够提高你的工作效率。如有问题，欢迎来信讨论: hnfeng@371.net

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第1期\BBX\下。

中国共享软件

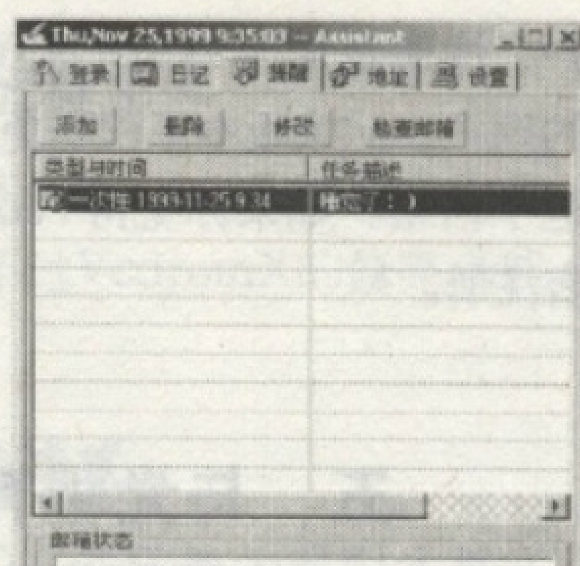
中国共享软件网站制作小组

Hi，大家好，我是中国共享软件网站的CoCo，我们又见面了。这里我们将继续为大家推荐优秀的国产软件，希望大家能喜欢。中国共享软件网站开通后，得到了很多朋友的关心、鼓励和支持，谢谢大家。在网站的制作过程中CoCo结识了不少软件作者，他们为了自己的理想，为了国产软件的希望在默默地努力和奋斗，在以后的栏目中我们将为大家多介绍一些软件背后的故事。言归正传，还是向大家介绍一些优秀的国产软件吧，能够得到广大读者的使用和喜爱，我想这是软件作者们最大的期盼吧。

Assistant

版本：0.99
大小：60k
性质：免费
类型：信息助理
评价：★★★
作者：wuchuanbing
下载：http://cereus.163.net/myproducts/assistant.zip

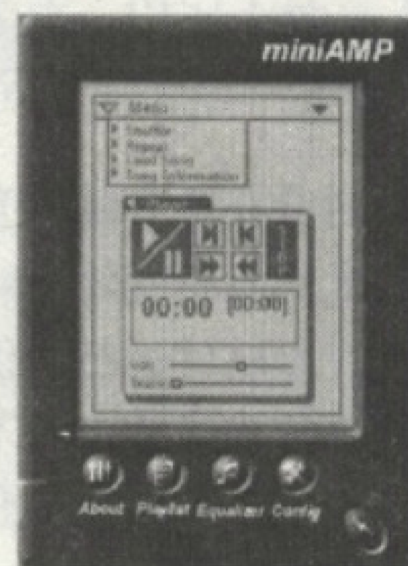
在电脑前坐的时间一长，难免会忘记很多事情，忽略了亲情和友情可得不偿失哦。让Assistant来帮助你吧，这是一款短小精悍的个人信息管理工具，全方位管理你的日常事务。其主要功能有日记（可以把当天的事情整理记录，并且提供查询功能）、定时提醒（根据要求进行一次性、按日、按周和按月提醒需要处理的事务，可以打开指定的程序、弹出对话框甚至是关闭计算机），这样就不会沉迷于电脑中或者是上网而忘了时间了。它的地址功能相当于一个小型的通讯记录本，可以记录好友的姓名、生日、电话、E-Mail和其它一些信息；邮箱检测提供了一个常用信箱的定时检测功能，有新邮件时以声音或弹出对话框的形式提示。不要再让电脑左右你的生活，自己来管理它吧。



MiniAmp

版本：1.35
大小：1.1M
性质：免费
类型：MP3播放
评价：★★★★
作者：Xue Huai Qing
下载：http://skyscraper.fortunecity.com/seque/344/files/miniamp.zip

在国外MP3播放软件群雄争霸的时候，是不是国产软件就不用开发了呢？曾经有一个朋友告诉CoCo，他以前只用Winamp放MP3，认为它已经达到了极至，没有软件能超过它。但是当看到一些由韩国、日本的软件开发者做出的MP3播放软件，而且做得和Winamp一样精彩时，顿时感到对于软件而言，只能是不断进步和超越，只有不断创新和发展，才能生存下去。的确，国产软件也是一样，只要我们有创意，有毅力，能另辟新路，同样能成功。感谢国产共享软件的开发者们，他们在这片洋人横行的领地上，默默地为理想而耕耘，展示着自己不可估量的潜力。



MiniAmp运行于Win95/98下，经过CoCo测试，在Win2000和NT下也能正常运行。MiniAmp，顾名思义，是一款迷你型的软件，运行过程中占用系统资源很少。经过测试，在相同的情况下使用MiniAmp和Winamp播放同一首歌，系统资源占用MiniAmp小于Winamp，虽然两者之间微小的数据差距不足以说明MiniAmp就比Winamp好，但至少证明MiniAmp的播放技术已经接近外国同类软件。

MP3播放软件最流行的恐怕就是那多变的的界面了，超过Winamp推出的Skins技术成为各MP3播放软件

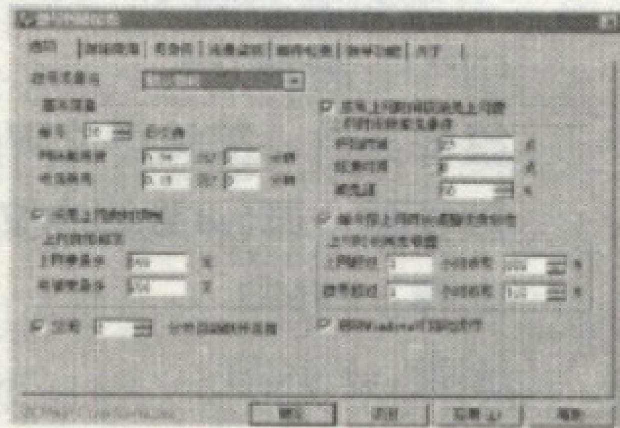
所炫耀的重点，有时看到一款奇形怪状的软件，我们可能就会猜：哦，又是一款MP3播放软件吧？……MiniAmp也不例外，它提供的Skins技术（如图）同样可以使你拥有个性化的外壳。值得一提的是软件提供了一个Skins编辑器，你就不用老去羡慕和下载那些专业人士制作的Skins了，自己动手，现在不是流行DIY么？越使用CoCo越是发现软件功能的强大和作者的细心，它不但拥有完全中文化的界面，而且还支持简体中文、繁体中文、英文、日文、德文甚至是韩文，语言定制十分简单，我们希望熟悉外语的朋友们能帮助开发出更多的语言版本。

当然MP3播放器最重要的还是播放功能，包括音色音质等各方面。我们欣喜地看到，在这一点上MiniAmp同样不逊色于国外的软件。它除了提供十段均衡调节的均衡器可自己定制外，为了让广大MP3菜鸟（CoCo？）也能更好地使用，还预置了13种均衡方案，包括蓝带音乐、乡村音乐、摇滚乐、古典音乐等等，一句话，想怎么调就怎么调。在体贴用户方面，软件的播放清单编辑器、ID3 Tag编辑器具有自动记忆功能，而且象IE一样提供收藏夹功能，这下不会为了找一首好歌而翻遍整个硬盘了。

Dial Monitor

版本：2.1
大小：900k
性质：免费
类型：拨号计费
评价：★★★★
作者：闻怡洋
下载：ftp://csw.cnshare.net/pub/csw/vchelpdev/dial monitor.exe

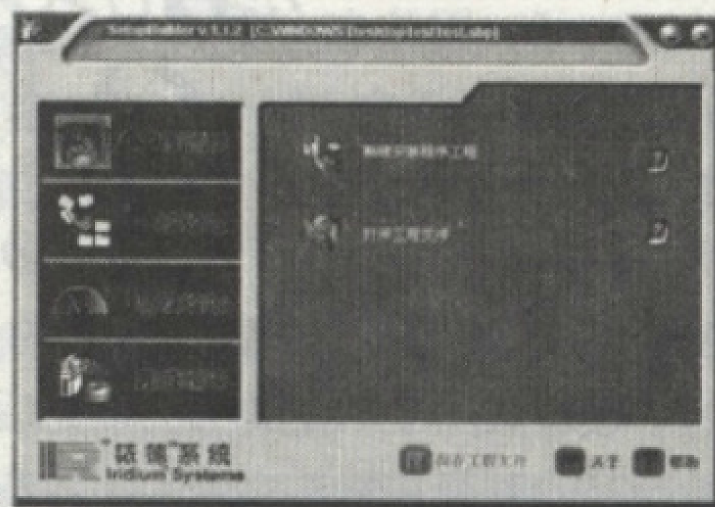
对于中国的网络来说，计费软件总是能得到广泛的关注，谁叫咱们的网络又慢又贵呢？因此国产共享软件界应运而生了很多此类软件，功能不一，各有千秋。这里CoCo要向大家介绍一款资源占用极少的计费软件——Dial Monitor。一进该软件的主页就看到作者告诉大家：Dial Monitor将作为一个免费软件而存在，呵呵，太好了。由于上网本身对电脑来说，就要消耗很多系统资源（IE、ICQ、NetAnts、IRC等等），为了节省时间，经常是一开就很多窗口，所以计费软件就需要占用尽可能少的系统资源。经测试，在国产计费软件中，Dial Monitor是占用资源最少的，真是难能可贵。同时可能由于作者曾经从事过计费系统的开发，软件显得很专业，功能一目了然，可以根据用户输入的费率计算上网费用，还可以对不同的拨号设置不同的费率（163、169），同时支持时段减免和费用封顶等计算，智能判断节假日，可以以各种方式查看费用（小时、日、月），并且可以统计打印输出。时刻有Dial Monitor监视着，月底拿电话账单时就不用再愁眉苦脸了哦。



SetupBuilder

版本：1.12
大小：6.8M
性质：共享
类型：安装制作
评价：★★★★☆
作者：戚树华
下载：http://www.cnshare.net/pub/tool_pro/setupex.exe

对一个软件开发者来说，给制作完成的软件打包是一件挺麻烦的事，牵涉到文件的拷贝、程序组的创建、注册表的修改甚至是OCX的注册以及.dll文件的处理等。如果为每一个软件都制作不同的安装程序，既浪费时间和精力，又完全没有必要，那么就让SetupBuilder来帮助你吧。国产软件中安装制作类软件并不常见，但这一款绝对优秀。它能以各种方式定制软件的安装界面，让你的软件有一个好门面，它支持标准默认设置，基本符合Microsoft Windows安装要求和Windows logo风格。SetupBuilder能在标题、版权信息、标志以及背景处支持使用图片显示，以保证用户对安装程序界面的美观需要；支持大部分媒体介质如光盘、3.5英寸软盘等，以便于软件的发布；可制作出单一文件的安装程序，这样便于网络传输；由于采用了高效压缩算法和快速解压缩技术，SetupBuilder所生成的安装程序的速度比其它任何同类安装程序都快。其它功能还有自动登记Windows95和Windows NT注册信息、快速登记主键和.REG文件合并、可设置最终用户自定义安装并有简单的图标创建等。国产共享软件能有如此强大的功能，我们难道还没有信心和国外众多的共享软件相抗衡么？



本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第1期\BBX\下。

双雄会

SHUANGXIONGHUI SHUANGXIONGHUI SHUANGXIONGHUI

——东方网译VS金山快译2000

中国人用电脑最大的障碍是什么？不用说，当然是语言沟通问题。由于历史的原因，英语已成了IT行业事实上的标准，虽然近年来出于开发全球市场的考虑，国外的软件公司为自己的产品开发出多种语言版本，同时在国内公司个人的努力下采用翻译软件、汉化器、汉化补丁等方式可以说基本上解决了中国人使用国外软件的问题，但在广阔的Internet宝库中，绝大部分信息还都是英文的。相对于词汇量较少、变化有限的软件汉化，网上的信息就纯粹是鲜活的语言了，因此它的汉化是英汉之间的翻译沟通，难度很大。

在机器翻译技术还不成熟的今天，国内软件公司在这个领域做出了不懈的努力，先后有多种产品面世，但多数产品的翻译质量着实令人不敢恭维，风风火火了一阵之后便沉寂下去。不过在这个领域现在出现了两个重量级的产品，它们就是我们这次评测的主角：东方网译和金山快译2000，制作这两个产品的公司大家一定非常熟悉。北京实达铭泰公司以东方快车系列产品一炮打响，以此为依托开发出一批水准不俗的"东方"系列软件，在国内很快树立起自己的形象，上升的势头十分强劲；金山公司就不用再说了吧，国内软件公司的大哥大、民族软件的旗帜等称号并非浪得虚名。虽然此前金山公司并未涉足全文翻译领域，但以该公司的一贯风格和金山词霸系列的素质，再加上"红色正版风暴"活动的声势，金山快译2000一出手便引来各方侧目。作为全面报道个人电脑软硬件产品的大众媒体，本刊十分关注国内软件公司的产品与动向，因此在本期对这两个产品组织了一个主要功能的对比评测，全面考察它们的优缺点以供有关各方参考。

POP SOFT 大众软件 品合实验室

由于目前存在的主要问题是互联网的浏览，软件汉化已不再重要，而金山快译2000的游戏汉化功能因为版权问题已被关闭，因此本次评测主要测试它们在网页浏览方面的功能对比。同时针对国产软件还很弱小，需要精心保护的说法本刊认为只有不断推出好的产品才能使一个软件公司不断发展壮大，我们当然要保护国产软件，但不是不分好坏的溺爱。作为媒体我们有义务更有责任全面客观地分析评价产品的优劣，在市场上做出我们的选择，而不管这个产品来自什么地方，这将作为贯穿这次评测的一个主要原则，同时也是我们今后组织评测的基础。我们认为一个健康有序的市场环境才是所有的软件公司最为需要的，大家应该把注意力放在如何提高自己产品的水平、如何更好地服务用户上，任何企图利用市场暂时的混乱而投机取巧的做法都是不足取的，最终也会葬送自己的前途。

好了，闲话说得有些多了，让我们进入正式评测吧

一、测试环境

CPU：奔腾166
操作系统：简体中文Win98
浏览器：IE5.0简体中文版、IE4.0简体中文版
内存：64MB
硬盘：6.4GB

因为有很多用户还在使用IE4，因此我们也测试了这两款软件在IE4下的表现。另外在我们的系统中安装了金山词霸2000正式版，作为金山快译2000的补充。其实在安装时金山快译2000会提示你系统中未安装金山词霸，是否安装随盘附送的金山词霸2000 mini版，在金山快译2000的光盘中还包含了WPS2000限次版，可见金山公司在产品的互相支持、互相补充和相互宣传方面考虑得很细心。东方网译我们安装了它的1.1版升级包，包含4个更

新的网站汉化包，并增添了2个小功能。但当我们从金山公司的网站上下载金山快译2000的补丁进行安装时，WinZip提示压缩包损坏，缺少1335字节。而我们的下载字节数与网站上显示的文件字节数是一样的，下载2次都是这样，不知是什么原因。

二、测试概况

东方网译是北京实达铭泰公司今年10月份推出的专业网页翻译软件，与金山快译2000同属于28元低价正版策略的一员。它的安装采用了Windows标准的安装程序，非常简明，安装完毕会占用58.8MB硬盘空间。东方网译共有三个主要模块：翻译引擎、主程序和中文浏览器。它们的技术实现如下：

翻译引擎

支持使用网络汉化包，并随产品附赠了300多个网站的汉化包。网络汉化包采用按句子翻译和存储的方式，使翻译质量有所提高。这个模块被主程序和中文浏览器共享。

主程序

东方网译主程序以工具条的方式表现出来，但其主体部分在后台工作。它通过将浏览器的代理服务器修改为本地代理（Local Host IP=127.0.0.1）的方式工作，浏览器所有数据的接收和发送都将通过代理服务器完成，这时东方网译开始翻译所接收数据。对于浏览器来说这些工作都是透明的，就像它们访问的网站本来就是中文的一样。这种方式具有很高的通用性，只要浏览器支持代理服务器即可正常工作。

中文浏览器

据统计，IE的市场占有率已经达到了90%左右，所以东方网译针对IE作了一个专门的网络翻译程序。东方网译中文浏览器内嵌了一个IE的ActiveX控件，通过这个控件提供的一些接口，就可以在浏览器显示出实际内容之前进行翻译工作。除此之外该中文浏览器还提供了多窗口管理、对照翻译、网页抓句子等独特功能。中文浏览器的翻译工作是在IE完成了网页分析之后进行的，因此一般不会受JavaScript和VBScript等的影响。



在使用中我们发现东方网译在大部分时间里还是比较稳定的，但在开启多个浏览器时容易出现错误而导致页面被强行关闭或程序退出；同时东方网译所附的东方快典在IE4中的弹出极不灵敏，有时甚至完全没有反应；另外东方网译对于启动关闭顺序要求比较严格，具体地说就是启动时要先启动东方网译，再启动浏览器，关闭东方网译后要关闭浏览器再打开，才能继续正常浏览，这给用户带来了一些麻烦。

金山快译2000则是金山公司打入全文翻译领域的首款产品，据称装备了国际顶尖的Fast AIT快速智能翻译技术，翻译质量有重大突破。该软件属于集智能汉化、永久汉化、游戏汉化、网页翻译及文档翻译等5大功能于一体的汉化翻译平台，本次测试我们着重于网页浏览的翻译功能。它同样采用Windows标准风格的安装界面，具有金山公司产品的统一风格，显得较为精美；安装界面下方提供了WPS2000限次版、金山词霸2000 mini版和IE5.0的安装选项。金山快译2000全部安装需要63.2MB的硬盘空间，在安装过程结束之前会提示你是否将金山卓越网站设为浏览器的缺省页面以及是否安装金山快译2000壁纸，显然金山公司对于自己的产品线有着完整的宣传策略。



测试过程中我们发现金山快译2000的运行速度较快，占用系统资源较少，同时因采取了不同于东方网译的工作原理，不必像东方网译那样对于程序运行顺序有严格要求，你可以在任何时候启动或退出金山快译2000。但测试完成后我们对于金山公司的这款产品略微有些失望，金山快译2000在使用中显得不很稳定，翻译、词霸、对照翻译等功能模块互相影响，网页的汉化还原经常发生没有反应的情况；在浏览器中，对照翻译功能不起作用；另外在IE4中快译启动后词霸无法取词（不能识别内码），看来这两款软件都需要一个IE4补丁？:-)

东方网译对网页的翻译结果可以原样保存，金山快译2000则没有这个功能。但对于保存在本地硬盘上的网页，东方网译需要调用自己的中文浏览器才能进行翻译，而金山快译2000则没有这样的要求。

三、翻译对比

好，终于到最关键的部分了。在本节中，我们将选取一些英文网站，分别用东方网译和金山快译2000进行

翻译，并对它们的翻译结果进行对比。最后，我们还将选取一段英文文本，测试它们对于连续英文段落的翻译质量。在此测试中金山快译采用了“高质量全文翻译”模式。

我们选取的英文网站有以下4个：Yahoo、AOL、中国日报和Tom's Hardware。选取它们的理由是东方网译和金山快译2000对Yahoo和AOL作了汉化包，我们可以看看汉化包的情况，而且这两个站点都包含大量各类词汇；中国日报是新闻媒体，而Tom's Hardware是专业的电脑站点，这样就基本上反映了大部分网民的浏览范围。

对于Yahoo和AOL，我们测试了它们的三级页面，主要考察有汉化包和汉化包失效时的情况（它们的汉化包只作了两级页面）。同时我们还选取了Yahoo的Computer and Internet—Software和Science—Chemistry页面分别套用两款软件的电脑和化学专业词库进行翻译，以对比效果。

从测试结果来看，在翻译Yahoo时东方网译在保持网页原貌方面做得好于金山快译2000，由于东方网译先对网页进行翻译处理后再显示出来，因此页面能够保持整洁美观，具有比较好的效果；而金山快译2000似乎是套用金山词霸的页面取词方式进行一对一的翻译，由于中英文长度不同，导致页面显得较为杂乱。但在中国日报网站，两者各有所长，比较起来金山快译2000的版面似乎更美观一些。

从翻译质量来看，对于已进行优化的网站（有汉化包），两者翻译得都不错，基本可以理解，在一些细微方面两者译得各有千秋，难分高下；但对于未进行优化的网站，它们的翻译质量就差多了，比如它们都不能识别中国日报网站（www.chinadaily.com.cn），金山快译2000译成中国每日网站，东方网译译为瓷器日报网络站点；金山快译无法识别江泽民和叶利钦，东方网译却不能理解“中国总理”这样的词汇……比较来看，我们认为它们的翻译质量仍然是不分胜负，这并不是说它们的翻译质量都很好，而是大部分都译得难以理解，虽然有些方面东方网译做得比较好，另外一些方面金山快译2000做得比较好，但仍无法确切进行比较。

通过对比，我们认为是否使用专业词库不会给翻译结果带来太多影响。不过这也许是因为我们的测试还比较仓促，未能进入更深入的专业页面进行测试。

下面我们来看看文本翻译结果：

原文

London is famous for its grand buildings and magnificent parks. But in Jermyn Street in the heart of the West End a collection of world-famous, prestigious traders adds another note of diversity to the busy metropolis.（伦敦以其高大的建筑和秀美的公园闻名。而在伦敦西区中心的杰明街上，一批享誉世界的商家为这座繁忙的大都市增添了别具风采的特色。）

金山快译2000译文

伦敦在其宏大的建筑物和宏大的公园上有名。但是，在Jermyn街道在西末端的中心世界著名，著名的贸易商的收藏品把另一个多样性的笔记加到忙的首都上。

东方网译译文

伦敦以它的宏大的大楼和壮丽的公园著名.但是在在西方的心的Jermyn街结束许多世界著名,珍贵的商人把差异的另外的笔记加到忙的宗主国.

最后值得一提的是东方网译随盘附送了一本厚厚的说明书，里面除了软件的使用说明之外，还有一本上网指南，包括上网基础知识、浏览器和电子邮件的使用、常用网络工具软件、常用上网工具以及著名网站等内容，对于初学者来说比较实用，但对于中高级用户就没有必要了。

四、结论

通过本次测评我们认为这两款软件对于初级用户上网还是有一定帮助的，使用它们可以大致了解网上英文信息，较有针对性地进行浏览。但想深入了解网上英文知识，它们就都无能为力了。虽然如此，考虑到它们28元的低价位，我们认为对于普通用户和初学者来说这两款软件还是值得考虑的，毕竟它们可以帮助大家跨过最初的门槛。至于选择哪款产品，就要看大家的偏好了。

机器翻译是人工智能的重要领域之一，以目前的硬件条件和研究水平可以说还难以产生实用化的产品，因此我们希望厂商不要急于推出还不成熟的软件，而是再研究得深入一些，技术储备再多一些。其实在我们看来金山公司原来专注于辞典类软件的开发的方针是明智的，不知为什么这次他们也突然转向了全文翻译。国内的软件厂商都看到了翻译软件巨大的市场，但这个市场需要精心的培育，不断推出不完善的产品却没有深厚的技术支持，当国外公司技术成熟之后大举进逼的时候，我们就只能束手就擒了。

POP SOFT 晶合实验室 编辑选择

空缺

面对这样不够成熟的产品，我们无法做出自己的选择。希望这两家厂商能够不断努力，真正推出高水平的软件，让我们的下次测评不再遗憾。

软件新天地之本季度升级报告

RUAN JIAN XIN TIAN DI

广东 蔡旋

不管你是一个人在家，还是邀上三五好友，Quake 3最新的试玩版V1.09都能让你血脉沸腾，V1.09共有4个场景，足以令你体验到和电脑对手单挑的快感。就算你不喜欢玩游戏，也可以用它来测试你的电脑，看看你的电脑究竟有多快。

IE 5

版本：V5.01

主页：http://www.microsoft.com/msdownload/iebuild/ie501_win32/en/136816.htm

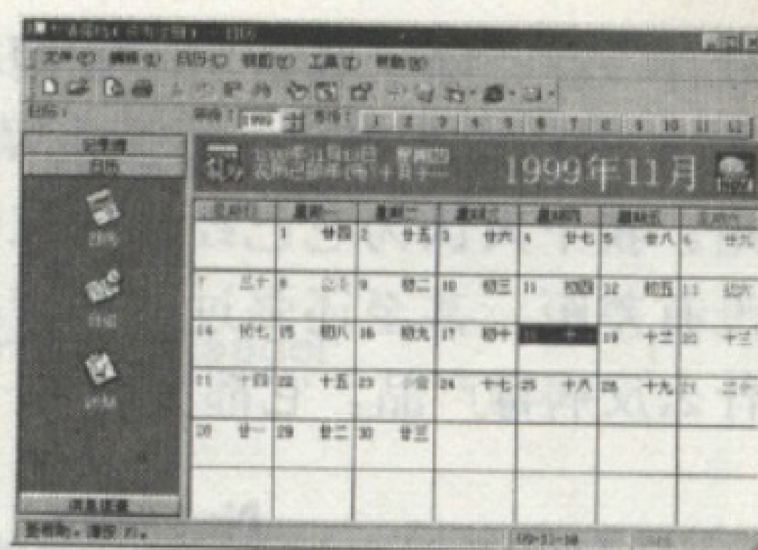
想想几个月前IE 5一出来时，可以说好评如潮。但现在它的Bug也让很多人不知所措，如果再加上那个4.10.2184的Win98 SE，就更让人恼火了。不过微软终于推出了IE 5.01，可惜我写这篇文章时，中文IE 5.01还没有提供下载，但如果你用的是英文版的IE 5，则可以试试这个17MB的“补丁”。

友情强档

版本：V4.01

主页：http://member.netease.com/~jackyyin

友情强档是一个绝佳的个人信息管理软件。



无论是保存通讯录、名片、地址薄等信息，还是查询、处理类似的信息，友情强档都将成为你最得力的助手。最新的友情强档4.01增加了信息速查，使用它你可以快速查找全国各主要地区的邮政编码及长途电话区号；该软件还采用了垂直菜单来对界面进行分类，更方便切换使用各种功能。其它改进包括：

1.增加日记预览功能；

2.增加信息数据库的全文检索功能；

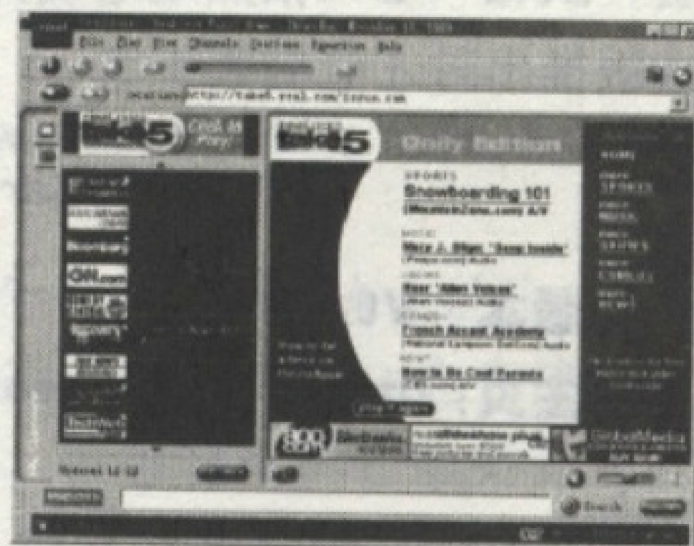
3.增加计划功能，支持日程安排及待办事宜的设置；

4.增加“友情精灵”应用程序来升级各种数据格式。

Real Play

版本：V7.0 Beta

主页：http://www.real.com

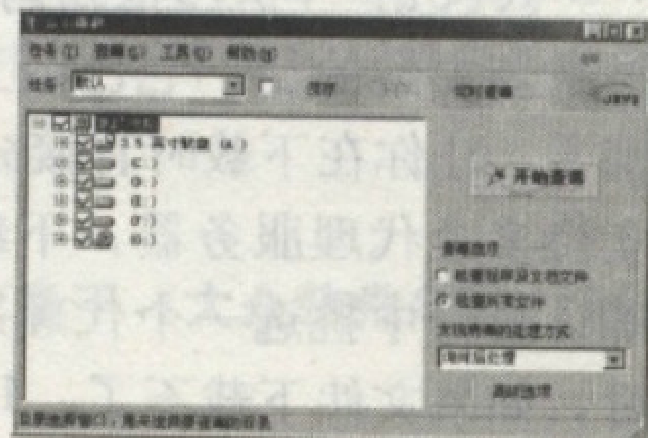


Real Play是个优秀的网上音乐、视频播放软件，尽管微软也推出了自己的NetShow，但仍无法动摇Real Play的地位。最新的V 7 . 0 Beta版有着漂亮的外观，与Real公司最近推出的MP3播放器风格一致。同时，Real公司制作了Take5频道，包括音乐、新闻、体育等资讯，只是对国内用户没有吸引力。

金山毒霸

版本：V1.01

主页：http://www.kingsoft.net



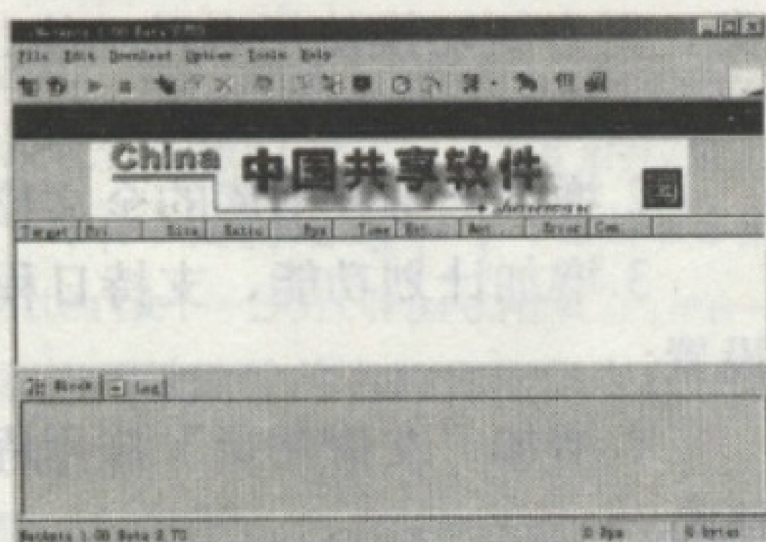
金山毒霸虽然还在测试中，但经过这几个月，确实改进了不少，快速的升级服务使得它和真的杀毒

软件一样。除了具备实时监测功能外，它还提供了DOS版的KAVDX，方便在Windows有问题时使用。我个人认为它已经和正在销售中的杀毒软件没有差距，甚至还强过某些产品。不管你购买过什么反病毒产品，它都值得你一试。

NetAnts

版本：V1.0 Beta 2.70

主页：http://netants.yeah.net

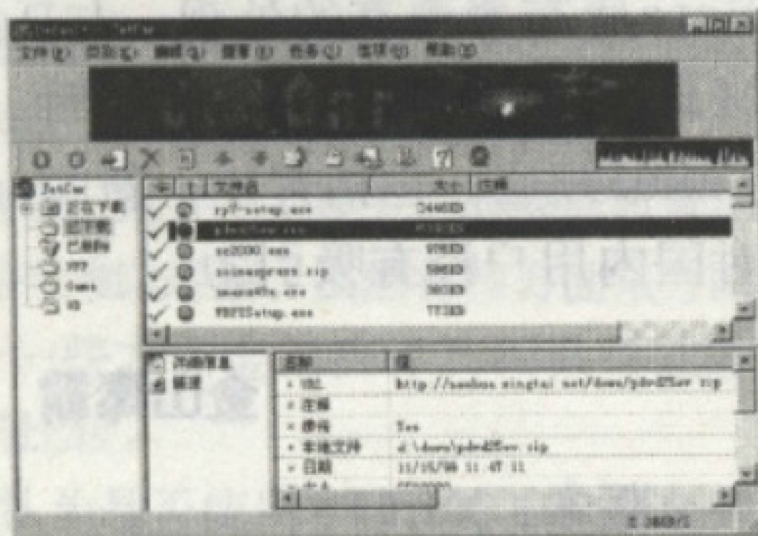


网络蚂蚁：NetAnts是网络下载的首选软件，最新的Beta 2.70整体改动不算太大，多了生成次序Url的功能，还有就是增加了广告条。我很赞成这种做法，如果作者没有收入又怎能为大家做出更好的软件来呢？在写此文的11月中旬，已经有传闻V2.75都做好了，虽然网上有篇文章指责某个国产软件竟然是个英文版，Beta V2.70依然还是英文版，估计要到V1.0正式版推出时才能看到中文。

JetCar

版本：V0.73

主页：http://jetcar.soim.net



JetCar的升级非常快，从上次的V0.68到V0.73好象没过多久，但改进的地方很多，你很容易找到新版本与旧版本不同的地方。每个新版本的JetCar都能让我感到惊讶，软件变得越来越完美了。

JetCar V0.73很强调它的软件管理功能，如果是新安装的话，它已经为你准备好几个下载类别了，让你在下载时直接分开存放文件。JetCar支持多个代理服务器，下载之前可以很容易地从确认窗口中挑选一个代理来使用。下载大量文件时，如果文件下载不了，JetCar就会把该文件排到最后面；同时下载时的显示信息已经改用kB为单位了，大家再也不用看着长长的数字来点算速度是多少。

下载完成后，在已下载列表中有详细的下载信息，帮助你找出需要的文件。0.73版已经具备查找任务功能，可以按名称、Url、注解来查找。

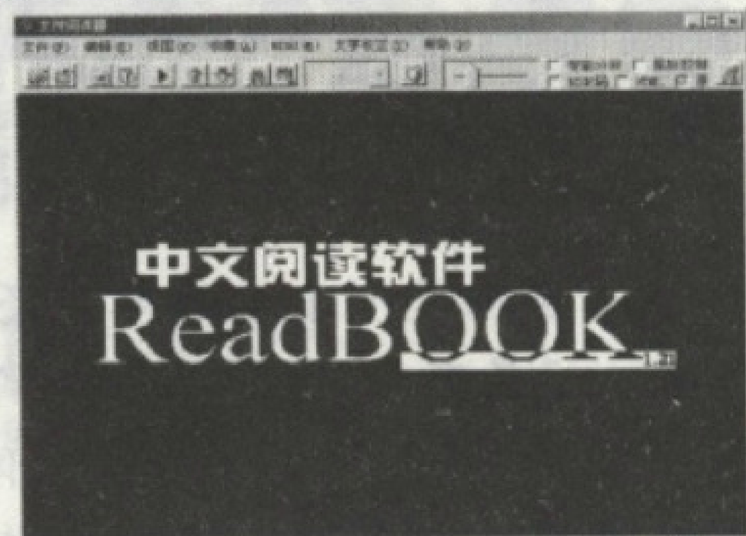
还要说明的是JetCar已经是个共享软件了，但在使用上还是没有任何限制，也没有烦人的注册窗口，如果注册，也仅仅是取消了广告条而已。

Read Book

版本：V1.21

主页：http://readbook.126.com

Read Book沉寂了好久，不过这次刚刚发布V1.2又推出了V1.21，主要是修正了1.2版在Window NT下不兼容的问题，还在面板上增加了显示切换，可以方便地强制显示简体或繁体。其中“原”代表原码显示，即文件原来是繁体的就显示繁体，是简体的就显示简体。

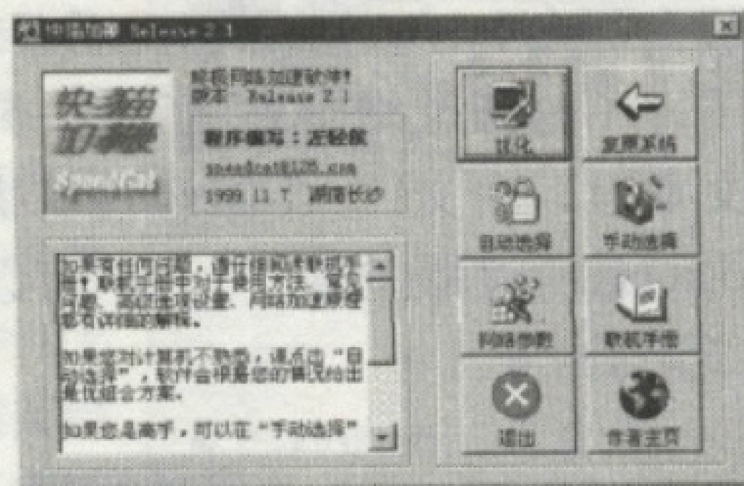


快猫加鞭

版本：V2.1

主页：http://onekey.csw.cnshare.net/

为什么上网总是感到慢呢，希望中国加入WTO后会有人和中国电信竞争。现在嘛，只能通过改改自己的Win98来加速吧。快猫加鞭让你按一个键就能做到全面的优化，适合从菜鸟到专家的各级玩家！2.1版主要改进的地方有：



1.改进了优化后网络失去响应或断线的问题；

2.彻底修正了namecache和pathcache倒置的错

误;

3.修正了不能修改COM端口波特率的Bug;

4.修正了comctl32.ocx没有注册的Bug;

5.修正了不能正确按照机器类型设置相应文件缓冲的Bug;

智能五笔

版本: V4.1

主页: http://wb.126.com

智能五笔是个设置操作简单，界面友好的五笔输入法，它具有智能提示、智能自动选词、智能语句输入等功能。改进后的智能陈桥4.1版运行更为稳定，之前的V4.0宣称能在NT下使用，但还是有Bug，现在的V4.1才真正实现了在NT中的使用。

智能五笔的整句输入功能在V4.1版中有更好的发挥，只要打一个字，后面就会显示出以前打

智能五笔	全角	智能陈桥汉字输入系统4.0B版 作者：陈虎	词
<<		E-mail: znwb@public.xa.sn.cn 陈桥主页: http://wb.126.com	>>

过的句子，按一下分号“;”键进入语句状态，再打每个字的第一码就可以打出整个句子。

魔法设置Magic Set

版本: V2.94a

主页: http://superr.yeah.net

魔法设置最近除了推出For Win98的V2.94a外，还推出了For Windows 2000的V2.94a，虽然For Win2000的功能比起For Win98版来得少，但相信日后Win2000普及时，其功能也会慢慢增多的。



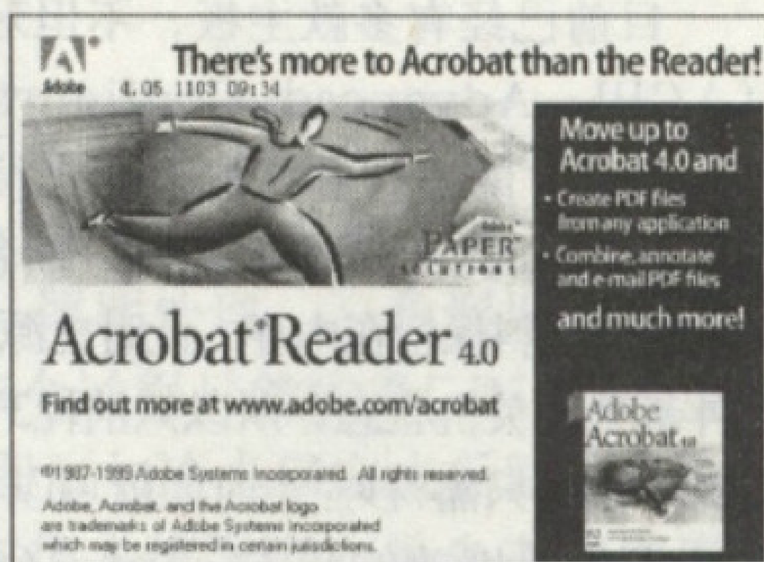
魔法设置V2.94a将同门的安全视窗V1.7、注册表优化V2.2都打包进来，大大增强了自身的功能。与V2.92比起来，最新的V2.94a加入了Windows 2000的启动管理，对安装了Win98和Win2000双系统的朋友们很有用，可以修改启动时的默认系统。其它还增加了“禁止在硬盘容量不够时出现提示”和禁止使用“拨号网络”的“保存密码”等功能。

Acrobat Reader

版本: V4.05

主页: http://www.adobe.com/acrobat

PDF是一种电子书的格式，而Adobe Acrobat Reader则是一个查看、阅读和打印PDF文件的最佳工具。它可以在Mac机和PC上使用，并保证阅读和打印出来的样子和制作时一模一样。它还有中文版，并且完全免费。它支持在阅读的过程中加入书签和注释，新版本还能让你编辑PDF里的图片。



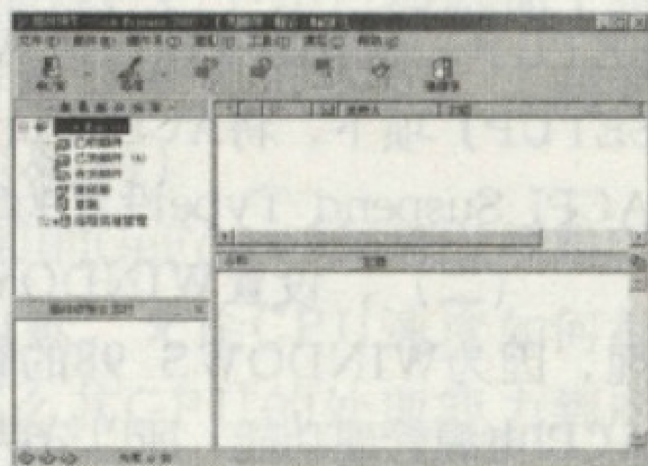
索易邮件快车

版本: V1.5

主页: http://www.soim.net

索易邮件快车是个小巧、功能齐全的E-mail软件。此版本改进了远程信箱管理，它直接在帐号下面加上管理功能，很容易就能在服务器上收取并删除信件。

索易邮件快车也支持HTML发信，写信时也能使用HTML编辑功能，同时改进了邮件解码，能更好地兼容Outlook Express。V1.5版增加了多用户管理，可以用一个帐号收取多个信箱，另外新加入了邮件模板，但软件没有现成的可用，需要自己建立，使用起来比FoxMail麻烦，而且它的邮件签名与模板是分别设置的。



本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第1期\BBX\下。

STR——让电脑瞬间开机

潘建国

目前已经有多款主板，不但对高级电源配置接口（ACPI、Advanced Configuration and Power Interface）的支持非常好，还支持内存休眠唤醒技术（STR，Suspend To Ram）。顾名思义，STR就是在关机时将资料保留在内存，此时电源只向内存供电，其它部件都处于关机状态，所以只消耗3W左右电力。下次开机时，电脑只需7秒左右时间就可以根据内存资料迅速恢复到上次关机前的状态。Intel公司把这个功能叫做Instantly Available，我们可以将其理解为“立即开机”。另外STR还能与其它开机技术配合使用，如定时开机、键盘或鼠标开机、Modem开机和局域网开机等，（**编者按**：*在STR应用之前，用上述方法开机每次都得等老半天*）而现在发布的i810主板都无一例外地具备这些开机功能。

i810的STR是怎样设置的呢？下面，我就以一台使用钻石（DFI）PW65-D主板（i810芯片组）、赛扬366A CPU、64MB SDRAM内存、运行中文WINDOWS 98第二版的兼容机为例，介绍STR功能的安装与使用方法。

（一）、设置BIOS。打开电脑，进入BIOS CMOS SETUP，在电源管理（POWER MANAGEMENT SETUP）项下，将ACPI Function设置为Enabled，将ACPI Suspend Type设置为S3(STR)。

（二）、设置WINDOWS 98中的ACPI电源管理，因为WINDOWS 98的缺省安装并不会为你安装ACPI电源管理功能，所以分两种情况讨论。

如果你的WINDOWS 98还没有安装或重新安装，那就好办了，只需要用命令SETUP /P J，WINDOWS 98就会自动安装ACPI电源管理。

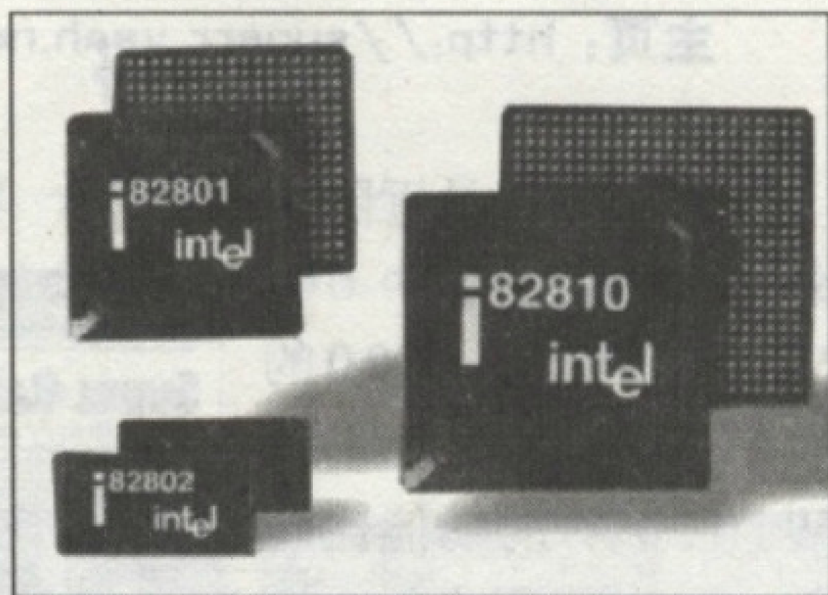
如果想在安装好的WINDOWS 98中增加ACPI功能，那就稍微麻烦一点。请按以下步骤进行：进入控制面板，双击“系统”图标，在“设备管理器”的“系统设备”中，双击“即插即用BIOS”项目，在“属性”的“驱动程序”中，选择“升级驱动程序”，再选择“显示指定位置的所有驱动程序列表”，选“显示所有硬件”，在“标准系统设备”中选“Advanced Configuration and Power Interface (ACPI) BIOS”，安装后电脑会提示你重新启动，WINDOWS 98就会自动找到并安装ACPI电源管理。

（三）、重新启动后，进入控制面板，双击“电源管理”图标，在“高级项目”下将“在按下计算机电源按钮时”设定为“等待”。

（四）、进入控制面板，双击“系统”图标，在“性能”的“文件系统”中，选择硬盘为“便携或接驳式系统”，系统会提示你重新启动。大功告成喽！

重新启动后，可以马上试试这个神奇的STR功能。不用怕，直接按下电源按钮，显示器屏幕马上变黑，在几秒的写硬盘后，电脑完全关掉，主机的风扇也停下来了，就像平常正常关机后一样。当你再次按下电源按钮时，随着主机喇叭一声长响，几秒的读硬盘声音后，显示器亮起，你会惊喜地发现已经回到刚关机前的状态了，马上就可以继续原来的工作，实在是太爽了！

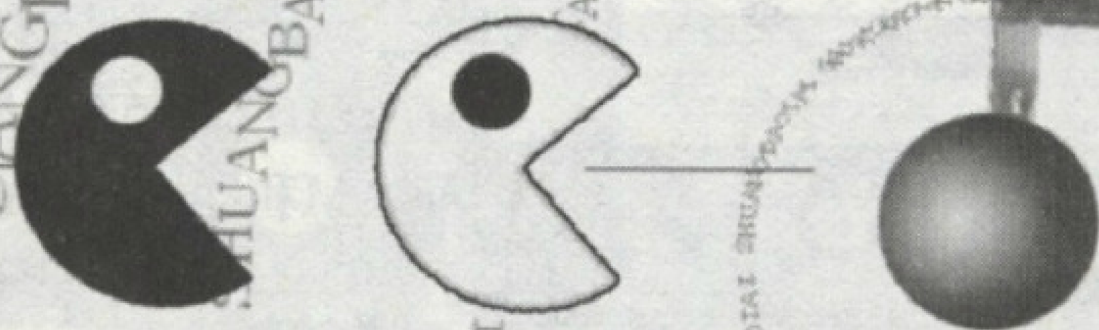
几个要注意的问题。



（一）、STR并不是完全意义上的关机，因此电脑停止运作后，还需要提供电源以维持SDRAM中的记忆，所以请不要将电源拔掉，否则下次开机将会重新启动WINDOWS 98。（**编者按**：*更重要的是，千万不要看电脑已经关了，就拆机箱拔内存，弄不好会被烧黑，就像《猫与鼠》里的TOM一样，切记切记！*）

（二）、个别软件对于STR的支持不太好，所以有时在安装或运行某些软件后，STR功能会受到干扰，主要表现是重新开机后恢复不到原来的画面，屏幕一片漆黑，或者是屏幕显示混乱，这时就只能按冷启动重新开机了。可以试着找找新的支持STR功能的版本。

GeForce256双胞胎



文/Roc

当CPU都还是32位时，第二代3D加速卡像VOODOO、G100、i740等早已是64位，而第三代显卡如VOODOO2、TNT、G200、BANSHEE等都用到了128位总线，第四代显卡VOODOO3、TNT2、RAGE 128等大多数还是128位，但G400使用了革命性的双128位总线共256位以保证数据传输的高效率。现在我手中的创新GeForce256，则是业界第一块单256位总线的显示卡。

GeForce256的原始开发代号为NV10，在先前也被人称为TNT3，Ge是英文单词“几何”的缩写，Force是“强劲”的意思，256则指它是一枚256位的图形加速芯片。从芯片技术角度看，GeForce比第四代显卡有了相当的进步，优点主要包括：

一、256位总线。比TNT2、Voodoo3等128位显卡提高了数据传输能力，对于高分辨率真彩色下的游戏提升效果明显。在总线方面唯一能同其抗衡的是Matrox的G400，内部为256位双总线设计，由两条平行的128位总线构成，分别负责数据的输入和输出，互不干扰。实际应用中，总线结构的“单256位”和“双128位”哪个技高一筹还不好说，但至少有一点可以肯定，TNT2、Voodoo3、Savage4、Rage128等128位总线的显示卡是不行的。

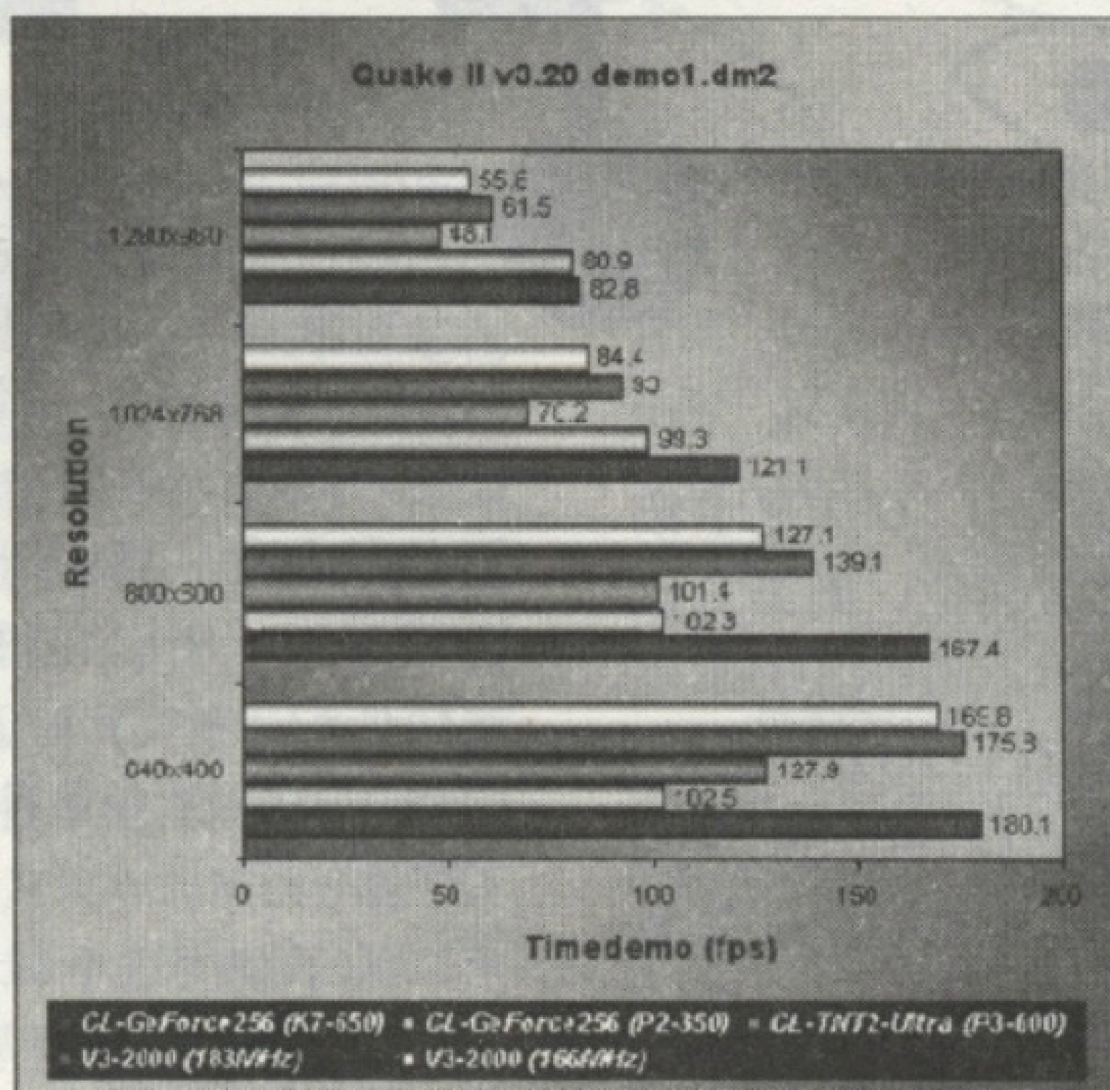
二、GPU（请仔细看是GPU不是CPU）。GPU是“Graphics Processing Unit”，中文为“图形处理单元”。那么它在游戏中能起何种作用呢？

3D图形的生产需要经过“几何处理”和“光栅处理”两个阶段。“几何处理”包括物理运算、几何转化、照明处理、三角形设定等四个过程。以前，这四个过程只能依靠CPU的浮点运算器来完成，3D图形加速卡仅完成后面的着色渲染等工作，所以在很多情况下，很先进的图形卡在较低配置的CPU下表现和普通显卡区别不大，比如在PMMX 166系统下Voodoo2比Voodoo1提高不了多少。

为了解决这个棘手问题，GeForce256最先引入了“T&L”功能（“几何转换Tranform”与“光源处理Lighting”），可以部分分担CPU“几何处理”的那部分工作（当然还无法完全解决CPU占用率的问题）。这样CPU可以腾出更多时间去处理游戏中AI及其他应用，同时T&L还可以在提高游戏速度的同时增强图形效果，改善画质。在API（应用程序界面）方面，微软不久前推出的DirectX7.0（以下简称DX7）中已经添加了对T&L的支持，便于游戏开发人员使用。（**编者按**：OpenGL1.2也是支持T&L的）

nVIDIA说有了GPU的GeForce256可以摆脱以前CPU浮点运算差的包袱，无论CPU速度如何都可以有理想的速度。那么其GPU的处理能力到底有多强大呢？让我们分析一下Quake2 Demo1的测试结果。从中大家可以观察到，同样一块GeForce256在K7 650MHz和PII 350MHz两块CPU上的得分还是相差不少的，这说明GeForce256的GPU并不能替代CPU的全部工作。的确，GeForce256是业内第一枚添加硬件几何处理能力的图形芯片，但要达到非常理想的效果还需要在硬件设计、驱动开发等方面进一步改进。

三、单周期四纹理。为了能在一定时钟频率下实现更快的速度，各开发商都在芯片内部集成多个纹理贴图单元以提高效率，比如G400、TNT2、Voodoo3、Rage128皆如此。它们都有两个纹理单元，可在一个时钟周期内生成两个单纹理像素或一个双纹理像素。而GeForce256在设计上进一步改进，变为“单周期四纹理”，在相同时钟频率下比TNT2提高了一倍的填充速度，不过你可千万别指望它能在游戏中也比TNT2快上一倍。TNT一代刚出来的时候nVIDIA也没有在驱动中打开“单周期双纹理”功能，所以早期的TNT和Banshee一样是“单纹理”显卡。直到后来推出“雷管”驱动时才实现这一先进功能，由于新驱动使TNT提高了一倍的填充率，所以把D3D游戏的速度提升了30%。而GeForce256的四纹理相比双纹理，不会有你想象中的那么快，一般提高20%左右。



四、“立方环境贴图”技术。这一技术并不是nVIDIA最先开发出的，只是它可凭借GPU能力利用立方环境材质贴图技术完全进行硬件加速，从而减轻了CPU的负担，获得完美效果，如最容易出现的球体表面贴图错误情况在GeForce256下就不会发生，同时图形表现可以更自然。立体环境材质贴图已经被DirectX 7.0所支持，看来今后它的用处还是很大的。至于顶点混合在3D特效中也是很重要的。以前，物体与物体之间的结合处由于缺口和重叠现象，看起来总是不很真实，破坏了3D整体效果。而GeForce256采用了一个新的顶点混合技术来处理上述接口，使得物体连接处看起来十分真实，这就达到了3D游戏设计者的基本要求。

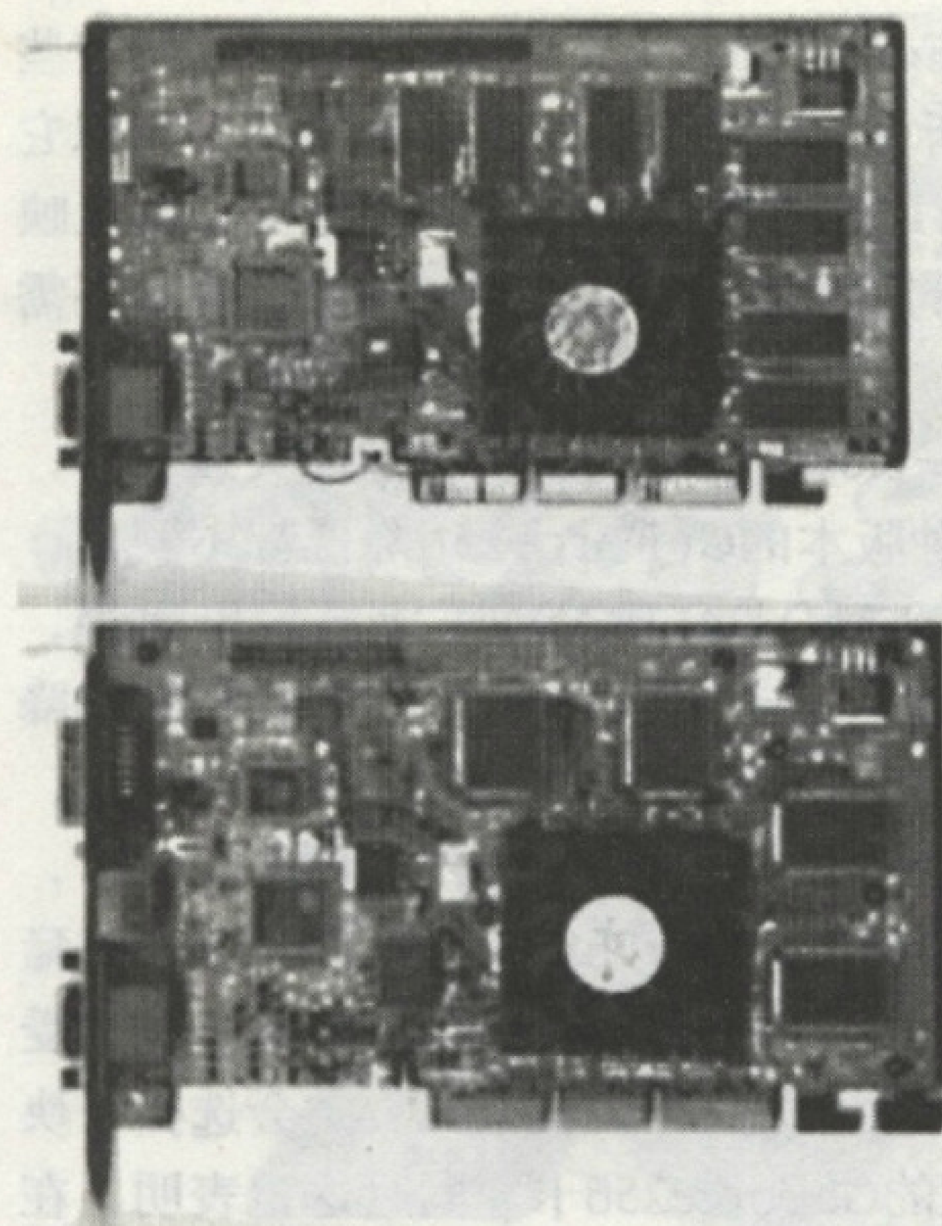
当然，没有人可以做到十全十美，即使是3dfx或nVIDIA这样的大公司，Voodoo3不支持AGP（DIME）和（3D游戏的）32BIT等种种败笔我们暂且不谈，下面我们单说GeForce256有哪些不足。

首先是制造工艺不成熟。大家知道，制造工艺是决定图形加速芯片发热量和频率的主要因素，先进的工艺可以使主芯片有很高的时钟频率。而nVIDIA现在为了抢占市场急于推出的GeForce256和TNT2、Voodoo3、G400等一样是.25微米工艺制造，因此其时钟速度没有人们预先想象的高。同时，由于GeForce256内部集成了比PentiumIII多两倍的晶体管数目（**编者按**：2300万个，呵呵），所以其发热量惊人。因此目前的GeForce256都只将芯片主频定在了比TNT2还低的120MHz。

其次是显存不给劲。GeForce256可以使用SD-RAM和DDR-RAM，按说，120MHz的时钟速度乘4应该等于480M/S的像素填充速度（因为GeForce256内部为单周期四纹理），大大高于TNT2 ULTRA的150MHz乘2等于300M/S，所以“120MHz的GeForce256应该比150MHz的TNT2 ULTRA快”。不过现阶段发布的GeForce256通常都使用32MB SDRAM为存储器，而且频率一般只有166MHz，那么，SDRAM是否能提供GeForce256芯片所需要的极大带宽呢？答案是否。

SD内存带宽仅仅是DDR内存的一半，而当前DDR内存还没完全成为主流产品，所以我们所看到的当前配备SDRAM的GeForce256显卡，其像素填充率充其量只能达到240M/S，也就是这批GeForce256显卡在填充率方面会比G400MAX、V3 3500、TNT2 ULTRA低一些。当然这在具体游戏中不会被明显反映出来，因为GeForce256毕竟包含其他卡没有的“T&L”硬件几何加速能力。当然，配有更高速DDR RAM的GeForce256在几分钟前已经被我端在手中（还是创新的），至于两种显存带来的不同效能过会儿会有数据对比。

在使用32bit色深及32bit纹理来玩游戏时，有一个读（Z）操作和两个写（颜色、Z）操作的过程，要保持480M/S的填充率，必须有5.76GB/S的带宽。而128位SDRAM在150MHz时带宽仅为2.4GB/S，只能维持200M/S的填充率。所以



GeForce256仅在配合了"T&L"功能时才能取得高于第四代显卡的成绩。若想得到更好的性能，还需要在此基础上改进生产工艺如.18微米，这样便于芯片降低发热量，进一步提高工作频率，而这样的产品真正上市的时间大概要过上半年了。

第三是GeForce256无法支持一些第四代图形卡的特有功能，比如"环境凹凸贴图"和"纹理压缩"。从目前游戏软件业情况看，G400独有的"环境凹凸贴图"的图像表现非常精美，在速度损失极小时带来真实的视觉感受是很值得的，而且当前已推出的支持凹凸贴图游戏中，都能明显体会出G400和普通显卡的区别。S3纹理压缩的处境就要差一些，目前仅有"虚幻"的一个PATCH能使你感受到大纹理的好处。具体游戏中，即使软件编写者宣布支持"S3TC"，我们也无法看到游戏画面能有什么"质"的改观，比如《Quake3》、《兵人》等（联想一下G400"环境凹凸贴图"在《兵人》下的表现就明白什么是"质"变了）。但支持S3TC毕竟是未来发展的方向之一，nVIDIA在这方面也没有把握好。

OK! GeForce256芯片的基本情况我们就分析到这里，下面来看看这次参加实测的两块创新GeForce256。其中一块是32MB SDRAM版，另一块是DDR-RAM版，芯片的时钟频率均为120MHz，显存频率分别为166MHz和150*2MHz。从像素填充情况来看，DDR-RAM卡肯定会比SDRAM的好，这里所谓的150*2即是指DDRRAM为双倍速SDRAM，在处理过程中上升和下降沿都可以传输数据。6NS的SDRAM再普通不过了，无需多言，而DDRRAM的显卡就比较罕见了。和SGRAM一样，DDR-RAM也为四面引角封装，但厚度比SGRAM略微薄一些。别看它和SDRAM版的一样是6NS，但它却是300MHz的额定频率，后来还被我狠狠地超频到了330MHz。^o^

创新作为显卡生产商越来越牛了，这两块GeForce256卡做工非常工整，卡上电容均使用很高档的SMT贴片电容。为保证GeForce256的工作稳定都加上了风扇。AGP接脚也为4X和2X通用。RAMDAC（数模转换器）为350MHz，和第四代显卡基本持平。

测试系统非常容易寻到，一枚PentiumIII 450MHz（100*4.5）超频到124*4.5=558MHz，128MB的PC-100内存。音效卡是大名鼎鼎的创新SB LIVE!，选它是因为它的CPU占用率非常低，有利于游戏速度。测试过程中关闭同步刷新以保证数据的准确。

GeForce256的Direct3D（下简称D3D）能力如何呢？我使用专门的测试软件3Dmark99 Max做测试，测试结果充分反映了很多共性，我们下面将一起分析。

Direct3D这个API作为未来游戏发展的趋势得到了世界公认，在测试过基于它的3Dmark99 Max后，我运行了另一著名D3D游戏《兵人》以对比两种版本的GeForce256卡。

基于OpenGL游戏的测试，Quake3-1.09已经发布了。相比上一版，Quake3-1.09添加了更复杂的图形效果，代码优化也进一步提升。这其中，很多场景都使用了大量的光源处理，尤其是物体表面凹凸不平的反光极为明显，这对测试具有T&L能力的GeForce256再合适不过了。同时Quake3在每周期都使用多个纹理贴图，正好适合单周期-四纹理的GeForce256性能发挥，因此新版的Quake3-1.09将是理想的测试软件。

测试结果如下。

也许你已经发现，我在任何一个软件下都没有用640*480这样的低分辨率测试，最低800*600起步，因为我觉得你买了GeForce256卡后不会还用640*480来玩游戏吧！^_^

在3Dmark99 MAX或兵人中，800*600分辨率以下及16位色深时，DDRRAM比SDRAM的提高并不明显，虽然显存频率提高了近一倍。而当分辨率提升至1024*768及32位色时，DDRRAM版

GeForce256就要明显超过SDRAM了。原因正是我们上文分析过的，SDRAM在很高分辨率下无法提供GeForce256芯片所需的带宽。

进一步来看，用16位色测试《兵人》时，SDRAM版在800*600 -1024*768 -1280*1024各种分辨率时速度变化为65.9 -63.6 -51.6，而在32位色时变化幅度为61.2 -46.7 -32.8，800*600提升到1024*768时降幅超过了30%。如此之大的降低显然意义不大，没有哪位朋友在高分辨率下愿意付出速度降低30%的代价来换取32位色。

而DDRRAM的GeForce256就要好得多，上述分辨率变化下，16位色速度变化为65.6 -65 -62.5，32位色变化为65.6 -62.7 -45.6。其中你会发现16位色时几乎没有什么降低，32位色时的降低也不很明显，800*600提升到1024*768时速度仅有4%的降低，这是一个理想的数字，在60FPS以上时我们的可以保证游戏流畅运行。

3D mark 99 Max

	SDram	DDRram
800*600/16bit	5019 (100%)	5269 (105%)
800*600/32bit	4057 (100%)	4875 (120%)
1024*768/16bit	4374 (100%)	4759 (109%)
1024*768/32bit	3309 (100%)	3995 (121%)
1280*1024/16bit	3511 (100%)	3936 (112%)
1280*1024/32bit	2411 (100%)	3022 (125%)

《兵人》

	SDram	DDRram
800*600/16bit	65.9 FPS (100%)	65.6 FPS (99%)
800*600/32bit	61.2 FPS (100%)	65.5 FPS (107%)
1024*768//16bit	63.6 FPS (100%)	65.0 FPS (102%)
1024*768//32bit	46.7 FPS (100%)	62.7 FPS (134%)
1280*1024/16bit	51.6 FPS (100%)	62.5 FPS (121%)
1280*1024/32bit	32.8 FPS (100%)	45.6 FPS (139%)

Quake3

	SDram	DDRram
800*600/16bit	73.7 FPS (100%)	74.6 FPS (101%)
800*600/32bit	60.3 FPS (100%)	72.4 FPS (120%)
1024*768/16bit	62.9 FPS (100%)	71.8 FPS (114%)
1024*768/32bit	39.7 FPS (100%)	62.2 FPS (157%)
1280*1024/16bit	42.0 FPS (100%)	54.8 FPS (130%)
1280*1024/32bit	24.3 FPS (100%)	37.7 FPS (155%)

ZD Winbench99

	SDram	DDRram
Business Graphic Winmark（16BIT）	179 (100%)	177 (99%)
HighEnd Graphic Winmark（16BIT）	592 (100%)	593 (100%)
Business Graphic Winmark（32BIT）	166 (100%)	176 (106%)
HighEnd Graphic Winmark（32BIT）	582 (100%)	590 (101%)

相对GeForce256的上市时间，3Dmark99有些偏老。前日听说3Dmark2000就要推出了，我想它应该支持T&L性能测试，所以应该更实际地反映GeForce256的能力，3Dmark2000的测试到时还需补充。

Quake3-1.09所说明的事实和前面大致相同，16位色下两种版本的GeForce256降低都不明显，而到了32位色时DDRRAM再次显示出优势，800*600/32BIT到1024*768/32BIT时由72FPS降低到62FPS，考虑到仍保持在60FPS以上流畅度，我们认为可以接受。而SDRAM卡就差多了，800*600/32BIT到1024*768/32BIT时由60FPS猛降到39FPS，Roc这个超级Quake迷绝对不能接受如此低的FPS，所以到时候我个人一定会选择一块DDRRAM版的GeForce256卡。同时这也表明，在较高分辨率和色深下，两种不同版本GeForce256卡的差别是比较明显的。

最后测试的是GeForce256的平面2D工作能力，系统用ZDLABS的Winbench99。结果和我想象中的雷同，可以发现DDRRAM在32位色时速度优势仍然比较明显。

我们平时在很多媒体看到的GeForce256新闻报道及介绍中都是“理论数据”，而真想把“理论”变为“实际”时，仅依靠SDRAM是不行的，必须使用DDRRAM才有基本保证，因此只配备SDRAM的GeForce256比现在的Voodoo3 3500、TNT2 ULTRA、G400MAX等显卡并无什么优势可言，SDRAM的GeForce256现在也还不能称作是非常成熟的产品。只有在和TNT2对比时你才会发现GeForce256有一定提高，因为它毕竟是TNT2的更新换代产品。相对Voodoo3 3500，GeForce256没有“PAL制电视接收（说白了就是电视卡功能）”、“视频采集”及GLIDE兼容性等优势；相对G400MAX，GeForce256则缺乏“环境凹凸贴图”、“DualHead（双头显示）”等。这其中，制造工艺、驱动程序及用料等方面是可以改进的，但硬件上无法支持某效果就没有解决办法了（除非推出新产品）。

从价格来看，创新的GeForce256在中关村报价是2500多元（当然是最普通的SDRAM那种了），DDRRAM的目前还未上市，但价格已经有了：399美元！—是不是已经没有什么好解释的了？:<

上海 王晨昀

相约千禧年2000

千禧年（millennium）又名千福年，在早期，千禧年的观念主要来自犹太人对末世的期待，对现代人而言却渐渐演绎为对未来的期待……在这样一个千年之交的特别时刻，我们大家共同来品味一下网上的千禧年站点，相信应别是一番风味吧。

一.以质胜的实用千禧站——联合早报专辑

http://www.zaobao.com.sg/zaobao/special/millennium/millennium.html

这是著名传统媒体《联合早报》的网上版所推出的千禧年专辑。其内容的权威性自是可以期待，整个网站分为3栏。第一个栏目“50大历史事件现场报道”有纵深的历史观，同时每周也会推荐一篇“影响世界的重大历史事件”相关文章，预计也有50篇。到目前为止，已有包括《瓦特发明新式蒸汽机》、《从苹果到相对论》等不下30篇，每篇文章均配有相应的插图或照片，无怪这个栏目有不错的口碑。

几乎每个类似专题均少不了“千禧年报道”，这里自不例外，从《千禧芭比新娘》到《三国力争千禧年第一婴诞生地》，这里的报道可谓五花八门，应有尽有。最后的栏目“千年虫专辑”是为现在炒得如火如荼的Y2K问题而设，如果你能耐心浏览一遍，或者会有意想不到的收获。在版面制作上，虽然页面的布局和美工均失于简单，但这样做的好处也不言而喻---浏览速度飞快。若说有微瑕之处则在于栏目设置尚不够健全。



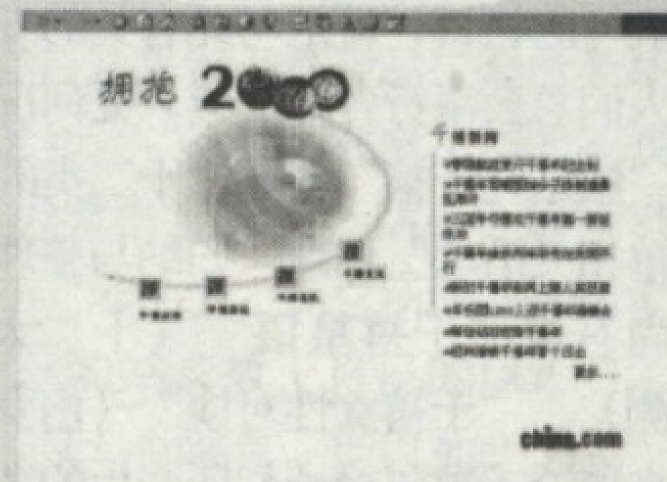
综合评价（每项满分5★，其中☆为半★，总评取平均值，下同）

内容:	★★★
界面:	★★☆
创意:	★★☆
知名度:	★★★☆
人气值:	★★☆
浏览速度:	★★★★☆
更新速度:	★★★
总评:	★★★

二.独到的文摘类千禧站——拥抱 2000

http://education.china.com/zh_cn/2000/

国中网（http://www.china.com）的千禧专题——拥抱2000是一个文摘类的千禧站。感觉上虽与其他同类站大同小异，然而如果细心的话，你就会发现，此站独具创意，这在文摘类网站中实不多见，从网站的栏目设置中就可略见一斑。5大类、数十小类中，至少有近1/3的栏目是其他同类站中很难看到的，像“千禧之最”、“千禧爱心活动”这样的栏目，我逛遍了N个（N>20）相关网站，才在这里找到，足见站长的良苦用心。而其他的“保留菜”，如“千禧新闻”、“千年虫问题”等虽是文摘，但也方便了网友集中浏览、查找的需要。然而，网站的美工同样存在着界面呆板、颜色单调的问题。



本主页综合评价

内容:	★★★☆
界面:	★★★
创意:	★★★★
知名度:	★★★☆
人气值:	★★★
浏览速度:	★★★★☆
更新速度:	★★★
总评:	★★★☆

三、也许是最专业的千禧站——超越2000

http://2000.taiwan.com

这也许是我在网上看到的内容最全、制作最专业的千禧年相关站，也是自开始品网以来首次介绍的繁体中文（BIG5）站。整个网站用较深沉和典雅的墨绿色作背景色，予人以沉思和想象的空间，同时也巧妙地展示网站的大气。内容上可用一“全”字概括，共分11大类，某些大类下还分若干子类。“千禧年的由来”中详细介绍了这个词的出处与释疑，且有相应的参考网站供“有心人”慢慢品味；“历史的千禧”顾名思义，是向你讲述古今中外有关千禧年的典故；“千禧预言”告诉你有关末世的预言，林林总总、千奇百怪，信与不信，就交由聪明的你自己判断了。如今人们谈得最多的千年问题，当然还是千年虫（Y2K），“Y2K虫虫危机”的栏目，就是与此有关的专题。每当辞旧迎新之时，人们总会举行各种庆典，更何况是千年一遇的千禧年呢？“快乐过千禧”会将“十二类的千禧年活动列表”、“千禧相关活动”作统一归纳与整理，便于网友的查询；另外尚有像“千禧星语”（十二太阳星座2000年的运势预测）、“千禧女性对谈”（由女性网友或其他女性嘉宾，来谈论千禧年对她们所产生的各种影响…），这些都堪称此站的特色，其不足之处也很明显：除了访问速度慢外，更新频率掌握得也不够有节奏。



正所谓“耳听为虚，眼见为实”，说了这么多，你难道不想去看看吗？

导览：也许是因为服务器架设在台湾，所以在浏览时，会感到速度明显较其他站点为慢。

本主页综合评价

内容:	★★★★
界面:	★★★★
创意:	★★★☆
知名度:	★★★☆
人气值:	★★★☆
浏览速度:	★★★☆
更新速度:	★★★
总评:	★★★☆

其他值得推荐的站点(一句话点评)：

1、中文热讯之“千禧特写”
http://abc.yesite.com/yesite/20centry/
---以介绍千禧相关新闻为主，主题严肃有余。

2、网讯千禧年系列站：http://xunsu.yeah.net
---在网上为数不多以个人名义制作的千禧年相关站。

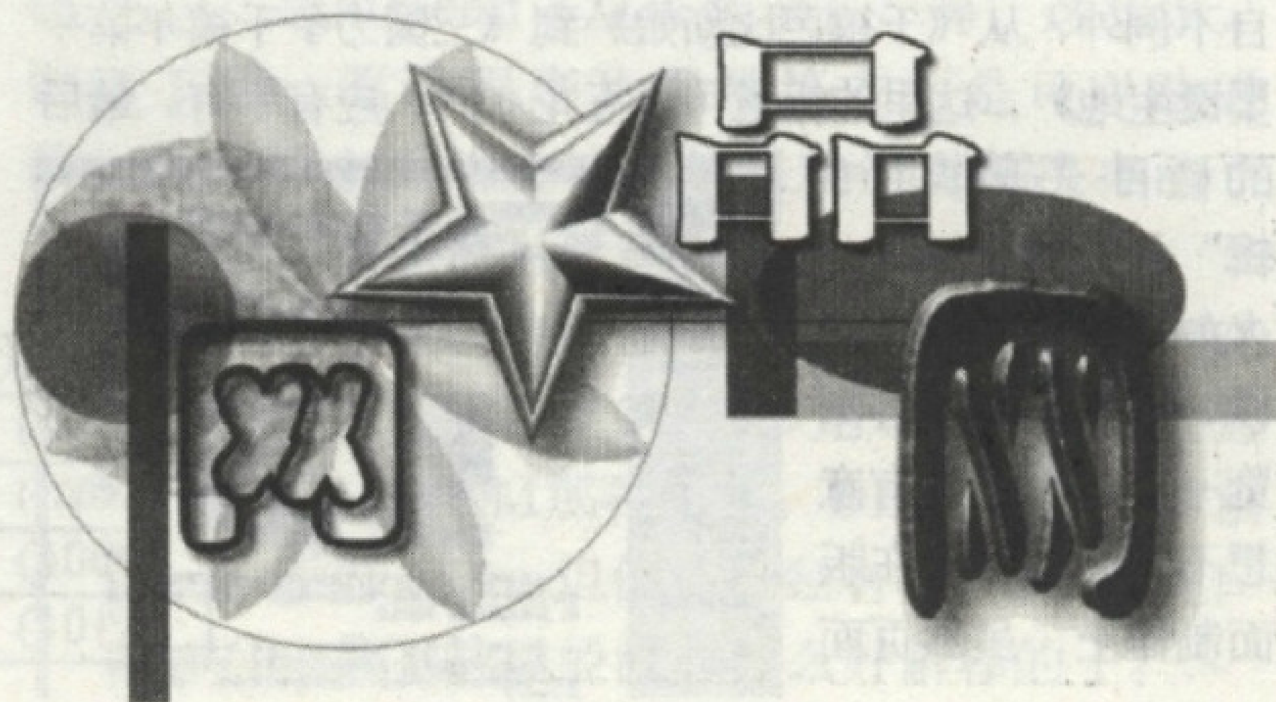
3、千禧年纪实摄影活动
http://www.millenniumphoto.com
---全世界范围内开展的千禧年纪实摄影活动网站，有多种语言版本，其中包括简体中文。

4、龙腾盛世贺千禧（BIG5）：
http://www.info.gov.hk/millennium/millen.htm
---介绍香港政商各界庆祝千禧年的各项活动。

5、台湾各界迎接千禧年庆祝活动网站（BIG5）：
http://www.vision2000.org.tw
---台湾省有关部门主办的千禧年庆祝站。

6、千禧年曙光（BIG5）
http://www.to-go.com.tw/whatsgood/Theme/sun/sun01.htm
---详细介绍各国迎接千禧年的计划，整个网站的内容与栏目设置颇具特色。

后记：凡与我们一同品网的读者大概已经看出，这次的品网专辑，更多的是有关网站的描述，为的是想让大家都去领略一下这些精心制作的网站，共同感受一下“千禧年”的美好。最后祝大家都能在“千禧年”来临的这天，迎来新的曙光，实现自己期盼已久的心愿。:-)





品网

上海 王晨昀

编者按：这是一个资深品网人的心声，也是近期为大家网上导航的导游王晨昀一直想说的话。时值岁末，也该是对一段时间以来的品网做个总结的时候了，作者在此讨论了品网这种特别的网络存在，并以独特的视角细分了品网的3个时代，下面来听听他的说法。

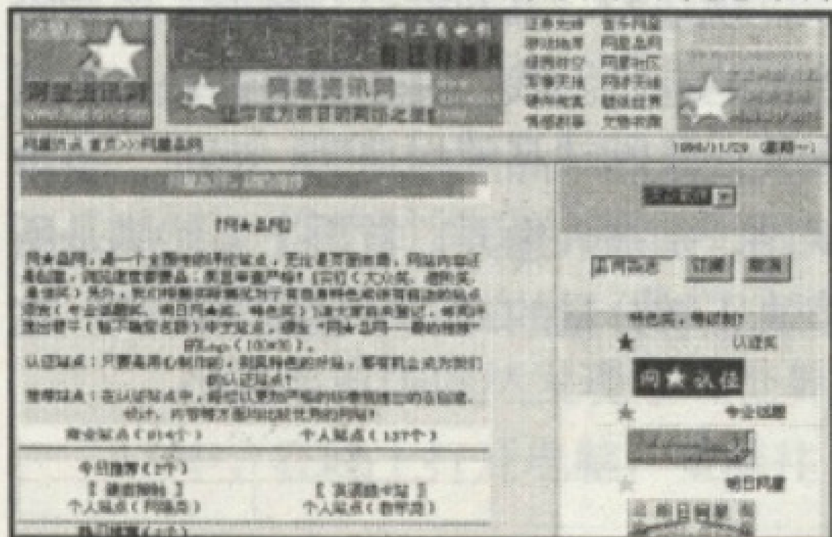
不知从何时起，网上有了这么一群人，专门拿别人的网站作为猎物，动辄对站点指手画脚并给出评语与推荐，最后则要求对方在其网站的首页或其它显著的位置，放上自己的标志作为回报。这样的人自称为品网家。（有股评家为何不能有品网家？），其所做的事情就是品网。

前品网时代（代表：嘉星品网）

话说当年RED（原“嘉星品网”首席站长，现“中文热讯”CEO）一手创办了“嘉星品网”，专以评点和推荐国内优秀中文站点的栏目为务，通过其自身良好的信誉和采用LOGO互链的传播形式，迅速在国内INTERNET中引起巨大的反响；现在再回首深思，当时RED的创意和远见的确独到，可是好景不长在，“嘉星品网”在风光了近一年后，不知为何，更新频率大幅降低。（似乎到现在已经有6个月没更新过了。:-<）但是，作为国内第一家品网栏目，“嘉星品网”无论在影响力还是原创性上，都该记上浓墨的一笔。

中品网时代（代表：网星品网）

就在这时，一个名叫“网星品网”的站点，依靠其与各名站站长颇佳的人缘及和传统媒体的良好关系，当然不缺丰富的内容和到位的点评，并第一个提出了等级制，从而开创了又一个品网新时代，（顺便提一下，“网星品网”的界面只能称为一般，和其内容不成正比），可以不夸张地说，“网星品网”曾一度成为全国最好的同类栏目。这个时期也有一些其他的品网栏目，但大都由于自身的原因，最后都“烟消云散”（谓之：“自生自灭”）。



后品网时代（代表：热讯品网）

99年下半年，不知怎么国内涌现了众多品网站点，初步算来不下10个。这样一来，以前品网栏目少而精的局势被打破，大家都在做品网，而真正优秀的还是那么几家。虽然看似群雄逐鹿，然而，那些新冒出来的，无论是声势还是权威性均远不及老牌的。这时的品网也越来越趋于功利。例如：某个品网栏目几乎每天都会品出数十个站点，然而细细端详，只见诸如：“这是个非常不错的游戏站”、“一个制作精美，内容丰富的综合站点”这样粗糙、敷衍的一句话评语跃然“屏”上，而之所以品这么多站点，主要是要让那些被品的站点放上自己的LOGO，以扩大声势，提高自己的流量与知名度。所以如此这般，不负责任的“品网”也就屡见不鲜了。

与此同时，中文热讯也开始办起了自己的品网——“热讯品网”，凭着“嘉星品网”原班人马和丰富的经验，加之热讯一贯的认真负责态度，“热讯品网”终于在短时期内一炮而红，成为这个时期同类中当之无愧的领头羊。



“热讯品网”特别提出了认证的新概念，所谓“认证”，即：“并非真正意义上的推荐，只是作个简单的网站链接罢了”。这样做的好处是，不用费多大的力气（品网时，对网站的评语是最难写的），就能让被认证的站点，放上自己的LOGO，帮其做宣传。这样一来，一天认证几百个站点也无不可。

好在热讯只是在品网栏目开办初期，才大肆“认证”（否则，你现在上网，可能到处都会看到“热讯品网的认证标志”）。现在虽偶有认证（平均一周5个），但比起当初的疯狂链接来，明显是“精挑细选”多了。

品网何去何从？

刚才，花了较大的篇幅，谈了品网的三个重要阶段，下面自然会转向如“品网发展趋势”这种话题上来。纵观当今国内互联网的品网栏目，真可谓“一派欣欣向荣的盛世景观”，不过诚如前述，这都是表面现象。真正优秀的品网栏目，除了上面提到的这三家外，大概还包括“月牙泉品网”。然而，就算是这四家，也都不同程度地存在不足之处。



今后品网的发展趋势应该是

1、认清“品网”与“品页”的区别

这是最最重要的，现在我们所说的品网，大都是把一个网页的首页面或若干子页面，乃至网站结构拿出来，对其排版、美工，进行一番点评与描述。然而，这样充其量只能称为“品页”，这实在是再简单不过的事了，只要PHOTOSHOP、FLASH之类的设计工具用得好，CGI、PHP等网络编程懂得多，就是一个“品页高手”。可“品网”就远远没有那么简单了，首先，当然要具备“品网高手”的一切素质，然后，你需要对INTERNET的发展有洞见，对你所要品的网站的历史背景、站长其人等也需相当程度的熟悉，更重要的是你的文字水平要过硬，对语言十分敏感。（如果你连中国的几大名著也草草看过，还是少品为妙。）

2、切忌太功利

现在的品网栏目，评语都写得极短，究其原因，还是“品网家”们急功近利所致，总想品出更多的站点（尤其是访问量高的网站），让更多的人，放自己的“品网标志”，试想，有了这种思想，还能踏踏实实地做好自己的本分吗？在这点上，我很佩服“热讯品网”，他们对于品网的态度是：“只要有特色有新意的网站，都能被品，如果没有，则宁缺勿滥。访问量高的，人尽皆知的网站，则不品”。（题外话：正是他们这种为网友所想的观念，害得我的“网星资讯网”http://www.itunion.com一直没被品上。:-< ）当然，你也不要强制那些被你品过的网站，一定要放你的LOGO，这样可能会使人产生反感，对你产生质疑。记住，品网的宗旨是：“将优秀的网站，向网友推荐，为网友服务”。

3、描述+意见+推荐

这是品网的3要素。用简单明了的概括语句描述站点。（请分清，刚才说过的“品网”与“品页”的区别。）然而，对于被你品的网站，更关心的一定是后两者，你提出的意见对站长今后的改进，起着重要的作用。你的推荐效果，是你的品网栏目今后信誉和口碑的保证，也是其他站点参加你品网的主要原因。记住：一定要有推荐的效果，最好能让他们展示在传统媒体。因为，你要对得起那些放你LOGO的网站。

4、提高工作效率

这是多方面的，例如，你要在第一时间，以最快的速度，回复网友的来信或申请，还要保持一定（甚至可以说是频繁）的更新频率……

5、注意时效性

现在国内大多数的品网栏目，都不接受“重品”。事实如此，要做到这点的确相当困难。被你品过的网站，可能过了一段时间，网址改变了，也可能几天后又改版了，还可能以后就不再更新了……这就需要这个品网栏目，经常回访，时时留意那些被品网站的动向。

本着对“被品站点负责”的态度来从事品网事业。也许你会说，这需要大量的时间和精力来维护，可是你要时刻牢记：这怨不得别人，因为你做的就是“品网”。要想偷懒，不做最省心。

6、自身过硬

这是再简单不过的道理，举个例子，你的老师没你懂得多，凭什么教你呢？同理，你是专门品人家的品网栏目，自己的站点做得一团糟，怎么让被你品的网站信服？因此，自己先把网站做好，才有资格品人家。

相信只要能做到以上几点，你的品网栏目，就是（至少在国内）NO.1。不过，凭良心说，还真不希望网上有太多的“品网”，现在的“品网栏目”就像“免费资源搜集站”那样多到滥的地步。我们真正需要的是一家真正称得上专业，为网人公认的“品网栏目”。同时，也希望那些参加品网的网站，别被人愚弄，首页上虽然满是所谓的“荣誉牌”，但真正够分量的却一个也没有。哎！这时，才是你的悲哀。

世界军事百科

SHIJIEJUNSHIBAIKE

从人类文明有记载的那一天开始，战争，这柄达摩克利斯之剑，就一直高悬在这个星球上空。我们希望，生活在和平之中的人们，能够更加珍惜和平，珍惜今天这份来之不易的平静与安宁……

这就是山东金媒体信息产业有限公司制作的多媒体光盘《世界军事百科》的开场白。轻轻将光盘放入CD-ROM，无须任何安装，我们就立刻进入精彩的军事天地之中。雄壮的背景音乐，冷色调的现代高科技战争场面，严谨的片头动画有力地烘托出了战争这一严肃的主题。

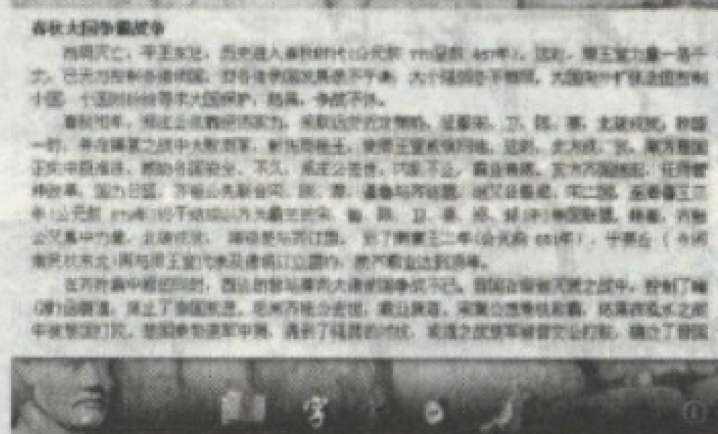
在两张CD的大容量里，《世界军事百科》的内容极其丰富，世界军事和中国军事成为两条主线。界面的风格很特别，背景被划分成多个小方块，当鼠标指向不同的区域时，会显示出不同的栏目提示。两张光盘的内容各有侧重，而且都能单独使用。A盘以理论和历史为主，分为中国古代战争、中国现代战争、军事制度、军事地理、世界战争、军事理论6大栏目，每个栏目都有自己独特的界面，内容以精练的文字为主，伴以图片说明和适当的视频片断。A盘风格严谨、知识量大，6个栏目都是优秀的教科书，但由于内容的特点而稍嫌枯燥。



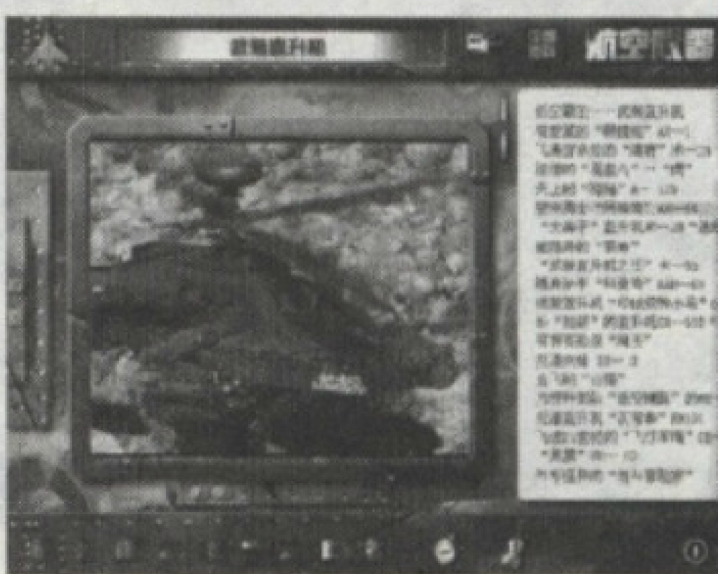
看到B盘的栏目不禁让人眼前一亮，世界军事人物、中国军事人物、海军武器、航空武器、陆军武器、超常规武器，都是我们这些军事迷最感兴趣的东西，可见B盘的设计是充分考虑到大众兴趣的。在世界军事人物里，有非常著名的凯撒大帝、圣女贞德，有KOEI游戏迷们熟悉的丰臣秀吉、德川家康，有二战时的众多正反面将帅人物，最后一个是萨达姆侯赛因。中国军事人物更不用说，从古至今数风流人物历历在目。再看看最吸引人的各个武器栏目吧，陆军武器包括了导弹和火箭、坦克和装甲车、轻武器、火炮和弹药、古代武器；海军武器包括了航空母舰、战列舰、巡洋舰、驱逐舰、护卫舰、鱼雷快艇、水雷战舰艇；航空武器包括了各类用途的战机、空对空导弹等；超常规武器中包括了核、生、化及其他新技术、新用途的武器类型。军事武器栏目是这套光盘的精髓所在，其收录的武器类型之全、数量之多实在令人叹为观止，世界各国的所有先进武器无不包含在内，加上大量的图片，其容量之大充分显示了电脑多媒体的优势，是任何传统图书杂志不能比拟的。各武器栏目还提供了按国家查询的方法，仅从中国的陆军武器来看，我国各个时期设计制造的导弹、坦克、火炮、常规武器排列了整整三页，你不能不佩服制作者的认真态度。《世界军事百科》没有太花哨的版面，没有太复杂的结构，但它以博大、严谨的风格堪称当之无愧的军事百科全书。

辽宁　老五









就像女人喜爱时装一样，男人天生对武器一类的东西就有着深深的迷恋，谁小时候没有舞枪弄棒，谁上学时没有过几本兵器杂志呢？到了后来，要考虑的事情太多，我们只好把这种爱好慢慢埋藏在心底。或许有一天，你在软件市场偶然发现了《世界军事百科》，也会像我一样如获至宝地捧回家中，在晚上打开电脑，重温往日的爱武心情。

THE WORLD OF NATURE

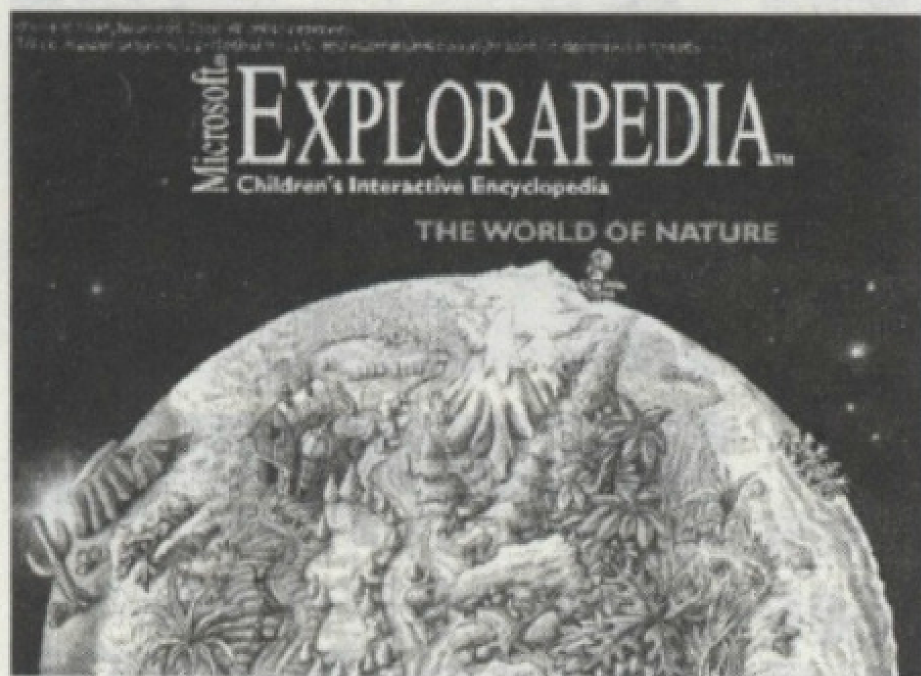
北京 未名

每次看到微软HOME系列的光盘，心中总是赞叹不已，确实是太漂亮了！然后想起国产百科光盘，就只有叹气了（什么时候能……）。

今天介绍的光盘的名字是THE WORLD OF NATURE（自然的世界），其实呢在美国只能算是少年科普读物，不过也没什么，至少界面简明清晰，英文也简单一些，正好适合非英语国家公民使用。

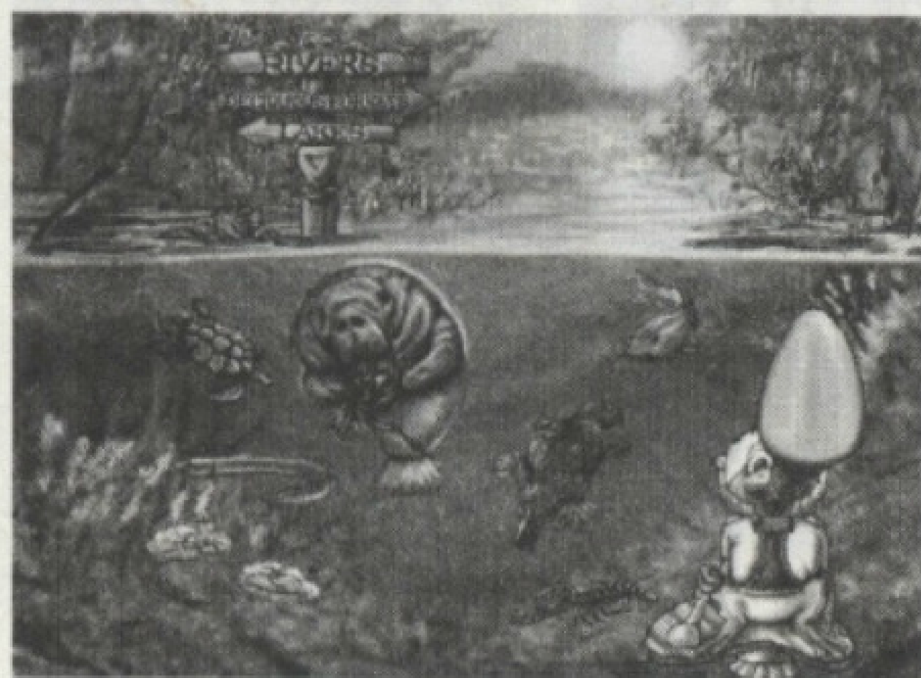
这次当“导游”的是一个来自外星的小小生命Tad（怎么看都像一只青蛙精），它驾驶着飞船在地球上空盘旋，而你是它飞船上的客人。开始时，它会要求你做一个自我介绍，把你的名字告诉它就行了！然后它会自我介绍并开始为你解说，如果你觉得不需要，也可以四处走走看看，Tad保证有疑问时随叫随到！











从飞船前面的视窗望出去，就是我们美丽的家园——地球，并根据地形地貌分为十几个部分，分别是：POLAR REGIONS（两极冰地）、LAKES（湖泊）、RIVERS（河流）、MOUNTAINS（山脉）、RAIN FORESTS（热带雨林）、WETLANDS（洼地）、SEASHORES（海滨）、OCEANS（海洋）、FARMS（农场）、GRASSLAND（草地）、SAVANNAS（大草原）和DESERTS（沙漠），另外还有一些分支，这里不再多说。类别可以说是很详细了，我们看看里面都有什么？

进入任何一种地形的界面里，都会出现这种地形的典型地貌、典型动植物，你都可以通过点击来获取相关信息，你点击相应图形时还会出现一小段动画演示，所获得的信息也是包罗万象，基本上可以满足你的需求。

小小一张光盘，把整个大自然都呈现在你的面前，你不能不佩服制作者的高超手段，而制作者的细心更是令人感动，你可以看到在你所在的飞船的操控台上，各种功能按钮俱全，左边的荧光屏有16段动画可以让你大饱眼福；下面的音响可播放出动人的音乐；底下还有小游戏什么的，可以说你所能想到的，制作者都做到了。另外，滑稽可爱的小导游Tad让你永远也不会感到寂寞。

寓教于乐，THE WORLD OF NATURE很好地做到了这一点，心情愉快而有所收获何乐而不为呢？



问题 解答

云南杨洋问：

不知为什么用169无法上ICQ和OICQ,请问它们可以使用代理服务器吗？如果不可以是不是我只能用163了呢？

北京读者答：

169只可以访问国内网站，无法上ICQ，据说可以上OICQ，但本人使用也是不行，不过通过代理服务器可以上。在大众软件网站有一篇文章《怎样通过代理服务器使169用户连接ICQ》写得比较详细，你看一下就知道该怎样做了。

读者sbmty问：

3DMAX2.5不能输入数据，有没有它的补丁或别的办法让它输入数据。

北京KEN答：

这是很早以前经常有人问的问题，主要是缺少一个补丁。很多3DMAX网站都有这个补丁，如"下载天堂"中的其它工具的补丁升级就有。http://www.galaxy.xj.cninfo.net/download.htm

河北张松华问：

最近我从网上下载了一些书，文件扩展名为*.000至276，请问怎样阅读？网站上的.RM及一些别的格式文件只能在线收看，能否下载？

北京枫林答：

1.用超星图书浏览器阅读，超星公司网站上有下载：http://www.pdg.com.cn/nlc.html

2.在C:\Windows\Temporary Internet Files有你需要的文件，另外你可以用Teleport Pro等离线浏览器将你所需要的东东吸下来，再用Realplay软件将其打开观看。

南京小羽问：

最近碰到了一个棘手问题，我新买的声卡CREATIVE SOUND BLASTER PCI 128和音箱(CREATIVE PC WORK4.1)在玩游戏时，四个小音箱都能出声音，可是在听MP3或CD，或者看VCD时只有两个前置音箱有声音，而两个后置音箱声音太小。我也不知是怎么一回事？在电脑（赛扬333、TW主板、64M、PWIN98）里该设置的地方我都设过了，可都无法解决，恳请各位帮帮我。

北京董超答：

当然啦，MP3、CD和VCD都只有两声道立体声输出，但可以强制后置信箱发声（不经编码），在混音器里设置既可。

北京强强问：

我安装了Personal Web Server，现在暂时用不上它，请问我怎样可以让它不自动装载？还有如何删掉任务栏里的计划任务程序？谢谢各位！

北京李月月答：

点击"开始→程序→附件→系统工具→系统信息"，接着打开菜单"工具→系统配置实用程序"，将启动选项中的taskmon之前的勾取消,计划任务程序就没有了。Personal Web Server也是将相应选项前的勾去掉即可。

大众读者问：

请问：1、低级格式化硬盘是否能修复物理损坏，同时是否具有危险性？2、除了低格以外还有什么办法可以修复物理损坏？3、请问哪儿可以找到麒麟（M710）主板BIOS的升级程序或者麒麟的主网页？

北京董超答：

1.不能。大于8.4G的硬盘有，一定要用原厂的低格程序。2.这要看硬盘损坏程度，如只是零磁道坏，可用NORTON将其启动扇区转移，从而让硬盘继续工作，但这也不是真正意义上的物理修复，

还是送去修理吧。3.http://bj.mydrivers.com，搜索麒麟。

天津于义问：

请问如何用两台或多台电脑及modem进行远程PC-PC的直接连接，以便传输文件或联机玩游戏。

北京董超答：

两台可以用猫，多台不行。传输文件有几种办法，拟撰文论述，敬请观注《大众软件》以后的有关内容。



北京刘旭伟答1999年11月下“疑难求解”中辽宁丛毅的问题：

问：《幻世录》中，有一关名为“寻”，要找到一张通行证，我始终未找到。

答：在大道路的右边，有一辆手推车，它的左上方两格处附近有一个小圆圈，通行证就在那里，只要将任意一人移至此处，选择“待机”即可。

读者汪波答1999年11月下“疑难求解”中河南田园的问题：

问：《生化危机Ⅱ》克莱尔版中，我已取得“疫苗样本”，但不知怎样变成最终的“疫苗”，我已经把“MO磁盘”拿到手，可到最后一个门时总说“疫苗还未完成”。

答：其实很简单，在最底层（就是雅妮死的那一层）一个实验室里面有很多僵尸，进入最里屋，拐角有一台疫苗生成机，对着它按“C”就行了。

北京KEN答1999年11月下“疑难求解”中广州伍骏的问题：

问：《星球大战之侠盗中队》第一章的第四个任务中，不知怎样绊倒那四脚的机械怪物。

答：关于对付帝国军队的陆地战车，只能用雪地飞车的第2个武器“绳索”来完成。具体方法是：当飞近目标的腿部时，将绳索放出并一直按住不放，围着目标转圈，并且半径不要太大，注意要做到平行飞行，不要太高，也不能太低，大概5圈就可以搞定，要有耐心哦。

读者钱振华答1999年10月下“疑难求解”中广东阿盟的问题：

问：本人在玩《天地劫》游戏，请问如何在22幕前寻得“魂翔之玉”？因为没有这宝物就无法去“天炎岭”，望赐教。

答：魂翔之玉的炼化方法为：紫蕴精玉＋云龙球，紫蕴精玉在整个游戏中只有6颗，去“天炎岭”需要2颗，四大召唤兽需要3颗，还有些装备如加入它炼化，效果会更好，都是商店买不到的。

疑难求解

读者阿明问：

《魔法门Ⅶ》中遭遇致命麻烦：我加入光明一方，接到3个必须完成的任务，其他2个完成了，只有“去黑暗神庙找圣坛碎片”的任务完不成。我已经把里面的人杀完了，可就是找不到“圣坛碎片”。万望各位能为我指点迷津！

读者陶钧问：

本人在玩《破碎虚空》时，在杭州城内秘道二里，高典静身上装配上了三弦琴而不进行动作，却让我再去买三弦琴，请问是什么原因？

读者hgyjsn问：

在贵刊1999年第十期光盘的“生化兵器”中我玩到了“伊甸海”，可那里的地图太复杂了，我玩了两天还没转出去，望各位高手告知一二。

读者sbmty问：

请问有没有把CAD文件（.DWG）转换成图形文件（如.BMP）等文件的转换工具。

通告：每日接到众多热切的来信，限于时间精力，不能为广大读者一一作复，心中愧疚之余特在大众软件网站“晶合后院”辟一专栏“星速抢答”，配合杂志栏目“问题交流”为大家答疑解惑，望众虾星速参与、共同进步，本版主也会将读者来信所提问题张帖于此，不同难度的问题挑战你的知识极限，有不幸被杂志选中者会受到如下处罚：一本当期杂志外加一张大众软件奖券^_^

问题交流新家：question@popsoft.com.cn



编者按：从本期开始"大众论坛"栏目正式与大家见面了，同时为与之配合，大众软件网站"晶合后院"中也将开辟"大众论坛—有话好说"特区！我们将从中挑选出精彩的发言，刊登在杂志上与读者共享。你希望自己的观点被大家认可吗？你希望自己的发言引起争鸣吗？请速速发信到reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进行即时交流。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，与本社区立场无关，作者文责自负。

本期讨论题目：

"低价位软件，到底是铲除了盗版，还是打击了正版？"

——厂商部分

金山公司

从现实情况来看，相对于目前中国城市家庭收入状况定价偏高的现象不仅是导致盗版有禁难止的重要原因，也是正版软件推广发行的最大瓶颈。进入99年，PC市场发展迅猛，随着低价电脑的大量入市，平民化电脑时代已经到来，到下个世纪即将来临之际，PC用户将达到接近2000万的数目，软件开发厂商可操作的市场空间越来越大。国内一些游戏软件发行商已经先行一步，把价格调整到30元左右，不仅扩大了发行量，也赢得了更好的利润。金山词霸2000和金山快译2000属于市场规模更大的通用型工具软件，如果价格调整并扩充渠道后，我们相信软件销售量将会有20倍以上的增长。红色正版风暴中的三层含义：价格风暴——人人买得起、渠道风暴——人人买得着、意识风暴——人人想买正版软件。市场经济理论中常提到"看不见的手"在调节市场。其实，这个看不见的手就是市场需求，就是市场供求关系，一个不能被用户市场接受的价格，只能让软件躲在一角孤芳自赏。有人说"红色风暴"革了连邦的命，金山会毁掉传统软件渠道吗？以连邦、万众合力、晶合顺达等传统代理渠道，一直是包括金山公司在内的软件开发商赖以生存和发展的大动脉，长期以来，软件开发商与软件流通渠道肝胆相照，推动了正版软件市场的发展。金山两产品首发当天，仅北京连邦的十几个店面就销出去接近5000套，净利达5万元。的确，红色正版风暴让书店、商场、因特网甚至快递公司成了金山词霸2000和金山快译2000的销售窗口，扩充了现有软件渠道。但是，消费类软件市场规模的扩大必将是以拓宽渠道为先决条件的，中国有句俗话——水到渠成。在估计到市场需求的水位高过了现有渠道最高水位的时候，金山要引水入渠，这完全是正常现象，那种金山要革谁的命的观点，有点儿危言耸听了。从实际销售份额中，传统渠道占了7、8成，在这次风暴中传统渠道的经济收益最大。红色正版风暴只是金山公司在小型工具软件市场上的一次市场尝试。由于小型工具软件是定位在包括家庭消费在内的消费型软件，所以其市场、价格和渠道策略是不同于大型办公软件、ERP及设计开发类软件的。金山公司把软件分为消费软件和商用软件两大类。所以红色正版风暴不会对包括WPS2000专业版在内的大型商用软件有很大的市场影响，但肯定将对消费软件市场产生一定的影响。今年的红色正版风暴使业内外人士开始重新反思一个新问题——正版软件的市场推广模式、软件价格和渠道战略。红色正版风暴将带动正版软件市场的进一步繁荣，成为消费类软件市场发展的第二个分水岭。

实达铭泰公司

目前的所谓"28元现象"，我们认为这属于个别公司的具有一定尝试性的市场行为，象实达铭泰、英业达、金山这样的企业具备比较大的用户基础和市场推广能力，做这样的一些具有探索意义的市场活动，并不能算是一种应运而生的现象，更谈不上什么趋势。事实上所谓"28元现象"也不会引发什么"大战"。软件行业是知识经济的市场，没有什么技术突破性做支撑的市场

活动，无论表面多么红火，先天不足，其影响必然是暂时的、有限的。同样的价格其内涵不同。一个是通过降价抢占原有市场，而第二个是在探索新市场。《东方网译》这个产品是国内第一套专业网络翻译软件，在本套软件中，我们独创并启用了适合于网络汉化的新型翻译引擎，技术比较前卫，要让更多的用户去了解它、认识到它的优点并推广使用。从另外一个角度讲，网络工具软件市场是一个新兴的软件领域，在开创期，价格也要让用户容易接受一些。28元的价格，是我们在充分的验证和准备后与业界人士共商后得出的一个相对均衡的结论，东方网译提前上市，目前已有近5万的销量，获得了用户的一致认可。《东方网译》在网络翻译方面，无论是翻译效果与质量、易用性和方便性上，都是其它基于单机机制的翻译软件所不能比拟的，解决了诸如特殊格式识别、折行翻译等其它软件解决不了的问题，可以说在技术上占据压倒性的优势。但它作为东方快车在网络方面的延伸，讲求一个“专”，用户群相对狭窄一点。实达铭泰的市场策略有两点：一是创新，二是用户第一的原则。我们力求给用户提供优质优价的软件产品，我们不认为完全低价就对用户有利，在考虑产品价格的时候，必须要考虑技术成本、用户服务成本、升级成本、渠道疏通成本等综合因素。如果一味低价格，产品质量差、服务质量差，用户买正版又有什么意义？所以，实达铭泰不推崇过激的市场行为，而希望以不断推出高技术含量的、实用的软件产品，高品质的后续服务与产品的高附加值，使用户获得实惠，从而占据我们自己的市场位置。

新天地互动多媒体公司

新天地自99年3月22开始全面推行的“分帐式”50元精品游戏软件价格体系，是立足于中国当前的国情和软件市场的实际情况而做出的决定，并且得到了唯真互动娱乐国际有限公司的大力支持。它打破了传统的游戏软件代理公司与外商之间的合作方式，将允许新天地在代理发行产品时按销售额的一定比例向唯真返还利润，这种在国际上已成型多年的利润核算方式被首次应用于中国的游戏软件代理业中。它的特点和优点在于，合作双方将共同承担发展中国游戏软件市场的重任，是一种风险共担，利益共享的合作方式。众所周知，国内正版游戏软件价格一直徘徊在100—150元左右（单盘欧美游戏），分析国外家庭的消费结构和比例后不难看出，在欧美，一款游戏软件的售价平均为40美金左右，占人均月收入的1.5%至2%，而国内的游戏软件定价要大大高于这个比例，甚至可达到工薪阶层月均收入的10%，相对于中国玩家的年龄段比例而言，多数热爱游戏的玩家仍处于没有固定收入的学生时代，面对如此之高的正版游戏软件价格，“支持正版、扶持正版”也只不过一句空话而已。新天地互动多媒体经过长期的酝酿和努力，终于与外商达成这种“分帐式”的利润核算方式，使目前新天地的游戏价位与国外的消费比例基本持平，国内玩家选购自己喜爱的正版游戏软件终于成为可能。我们欣喜地看到，选购正版的人数在不断增加。这对于软件行业来讲是一个可喜的变化。目前，我国的计算机软件市场仍处于起步阶段，相信依靠所有软件代理公司的共同努力，探索出真正适合中国消费者的合理软件价位，这个市场才会逐渐成熟起来。除此之外，新天地还正式宣布，将在年底推出的《铁路大亨II——中文版》（Railroad Tycoon II）上实行一种全新的“买断式”价格体系，它将是与全国玩家见面的首个此价格体系的产品，定价为25元。此次出台的“买断式”价格体系概念是针对引进一些在国内外广受赞誉的热门游戏软件而特殊推行的一套行销方式。所谓买断，即直接从外商手中一次性买断某个游戏产品在国内的所有权利，包括在国内的版权、开发权利、本地化权利以及自主定价的权利等等，使得新天地获得该产品在国内一切自主权利，不再受来自外商方面的各种因素的制约。这样，新天地便可在此产品上为全国玩家提供相对合理的价位及最周到的服务。有理由相信，通过中国众多软件公司的共同努力，国内软件行业的价格将会日趋合理及规范，人们选购需要的正版软件将不再是梦想。

下月讨论题目：微软走到尽头了吗？
（关于本题目讨论精华发言将在1月下杂志上刊登）



幸运星圣诞大奖公布

“微星幸运星有奖问答”终于落下了帷幕，它为大众软件奖系列活动创造了至少3项第一：历时最长（1999年1月——1999年12月），参加人数最多（总计超过10万人次），单项活动中奖品总值最高（近10万元）。在这里，我们要感谢众多读者的热心参与使得本次活动获得了圆满成功；还要感谢微星公司的大力赞助，为我们提供了丰厚的奖品，真正作到了“月月送主板，年终有大奖”。欢迎有更多的企业能与我们合作，在回报用户，推广了计算机知识的同时，也更好地宣传了企业的形象。

在经过了一年时间之后，圣诞大奖的得主终于在全年参赛的所有读者中随机抽选出来了，这些最幸运的幸运星究竟是谁呢？请看：

特等奖：沈阳工业大学　　赵建勋

奖　品：微星820主板+微星TNT2加速卡MS-8806（32MB）

一等奖：陕西西安　　邬刚柔
　　　　广西南宁　　莫　红

奖　品：微星BX Master主板+微星TNT2加速卡MS-8802（16MB）

二等奖：辽宁锦州　　韩振复
　　　　广东东莞　　陈达光
　　　　河北承德　　刘　志

奖　品：微星TNT2 M64加速卡MS-8808（32MB）

三等奖：海南海口　　李军英
　　　　北京海淀　　张　力
　　　　安徽合肥　　赖　胜
　　　　浙江温州　　徐叶平

奖　品：微星TNT2 M64加速卡MS-8807



许多读者在来信中诉说自己为了更好地回答问题，常常反复认真地阅读硬件评析栏目，为此我们的栏目编辑更感责任重大，生怕点错一个标点。硬件评析栏目在评刊中异军突起，大家督促之功实不可没。众多读者能通过参加本次活动增长了计算机硬件知识，这使我们感到由衷的高兴。这种互相督促、共同提高的读编关系正是我们多年来所期盼的，因而再一次谢谢大家了！我们第五届大众软件奖系列活动已经基本策划完成，到时还希望大家多多捧场哟。

本　活　动　由　微　星　公　司　独　家　提　供　赞　助

再有几天——当诸位看到这篇文章的时候，我们就将告别1999年，进入2000年了，这是两个年度之间的交替，也是两个世纪之间的交替。这话的语法结构和美国宇航员阿姆斯特朗的一句话有点相似，他在登上月球的时候说："这是我个人的一小步，但却是整个人类的一大步。"

当然，在这个时间里，伴随着天空徐徐落下的焰火和礼花，我们有很多的事情去憧憬、去回味、去体会。现在，我还不能预测自己那时心里会想些什么，不过可以肯定，当时我会想到电脑游戏。电脑游戏自诞生至今，已经历了十数年风风雨雨了，如果用一些作文里经常用的一句话来说，就是已经从一个咿呀学语的孩子成长为一个朝气蓬勃的年轻人了。我不得不承认，这个年轻人的成长速度是如此之快，绝对出乎任何人的意料。现在，北美的电子游戏产业（包括TV GAME和PC GAME）的收入已经接近了整个电影产业的收入。这就足以证明，现在我们面前的这个家伙，虽然还向我们展现着孩子般灿烂天真的面容，但是身体却是无比强劲，而且潜力巨大。

如果可能的话，我愿意带领大家在这个难得的机会里（等到下一次要1000年之后了）回顾一下本世纪中有关电脑游戏的一些东西，要事先申明的是，下面列出的各种东西，并不是逼迫你服从，也不逼迫你认同。实际上，只是想把过去的时光展现在诸位的面前，希望借此能让大家在一种温馨的回顾气氛中迎来新的一个世纪。



千年之领 电脑游戏发展史

策划：本刊编辑部
撰文：Commando

七十年代（1970——1979）

……热爱游戏吧——这是快乐的源泉之一！

它能够使我们在精神上成为坚强、忠诚和有理智的人，成为能够真正爱人类、尊重人类劳动、衷心地欣赏人类那不间断的伟大劳动所产生的美好果实的人。

在这一节里，笔者用客观的笔调讲述电子游戏发展的历史，之所以用客观的笔调，是因为笔者在70年代的末期才出生，实在无法用一个亲身经历者的口吻来描述当时电脑发展的火热场面。主要叙述的是电子游戏的开创和电脑的发展。真正的电脑游戏提得很少——这不能怪我，当时的电脑游戏也几乎没有出生。

说起来，70年代的电脑游戏几乎是一片空白，不过，我们无法忽略这个时期，因为在这十年里出现了无数电子游戏业的先驱，第一个电子游戏、第一台业务用游戏机（就是街机）和第一台家用游戏机都是在这段时间诞生的。

真正的电子游戏专用机产生在70年代初。1971年，一个还在MIT（麻省理工学院）学习的叫Nolan Bushnell的家伙设计了世界上第一个业务用游戏机，这个街机游戏的名字叫《电脑空间》（Computer Space）。《电脑空间》的主题是两个玩家各自控制一艘围绕着具有强大引力的星球的太空战舰向对方发射导弹进行攻击。两艘战舰在战斗的同时还必须注意克服引力，无论是被对方的导弹击中还是没有成功摆脱引力，飞船都会坠毁。这台业务机用一台黑白电视机作为显示屏，用一个控制柄作为操纵器，摆在一家弹子房里。不过很可惜，这台祖母业务机遭到了惨痛失败，失败的原因是当时的玩家认为这个游戏太过复杂，和当时美国流行的弹子球相比，这个游戏确实复杂了一点，不过我还是很怀疑当年美国玩家的素质。至此，历史上第一台业务用机以失败结束了它的命运。

制作者Nolan Bushnell承认失败，但他仍然相信电子游戏的发展前景。他在《电脑空间》推出的次年，和他的朋友Ted Dabney用500美金注册成立了自己的公司，这个公司就是电子游戏的始祖——Atari（雅达利）。成立之初Atari的业务重点仍然放在了街机上。事实上，他们获得了成功，世界上第一台被接受的业务用机就是Atari推出的以乒乓球为题材的游戏Pong，据说当年Atari的工程师把这台机器放在加利福尼亚Sunnyvale市的一家弹子房内，两天之后弹子房的老板就找上门来说机器出了故障，无论如何不能开始游戏了，雅达利的人前去检修的时候，惊讶地发现了造成故障的原因——玩家投入的游戏币把这台机器塞满了。无论从何种意义上说，《电脑空间》都意味着电子游戏产业的开始，因为它是第一台专门的游戏

机，是第一个让大众接触电子游戏的工具。而之后Pong的成功，标志着电子游戏开始作为一种娱乐手段，被大众认可并接受。

说过了业务用机，我们来注视一下当年的电脑游戏。最早的电脑游戏可以追溯到1972年，那一年一个叫Will Crowther的家伙用当时最流行的DEC的PDP-10主机编写了一段简单的FORTRAN程序。在这个程序里，Crowther设计了一张地图，地图上不规则的分布着陷阱，游戏者必须寻找路径避开陷阱。这个程序在后来被认为是最早的电脑游戏程序。1976年，就职于斯坦福人工智能实验室的Don Woods用自己实验室的施乐主机编写了一个类似的程序，并且加入了幻想成分和谜题。他把这个程序叫做Colossal Caves，Woods的程序直接导致了电脑游戏的诞生。他的程序被传播到各处，让所有的计算机高手们都为之惊喜。这个作品同时也启发了其他人的思维，紧接着，各式各样的游戏程序就诞生了。比较出名的有麻省理工学院的Hackers们编写的Zork（这个游戏可真是历史悠久，直到现在还有续集在发售）和斯克特·亚当斯1978年编写的Adventureland。1981年，Toolworks软件公司，后来叫做Mindscape，推出了Colossal Caves的官方零售版本，起名为《最早的冒险》（Original Adventure）。这真是一个恰如其分的名称。电脑游戏的时代来临了。

后来用电脑编制电子游戏就开始在程序员之间流行起来。当时的电子游戏大多数还都是编程高手们做出来娱己的绝对的贵族游戏，这是因为当时接触计算机的还只是科技精英，一般的群众是接触不到这种东西的。当然，这些所谓贵族的电子游戏是非常简陋的——简陋到我们现在无法相信。我感觉，一个人想要理解当时的电子游戏，就非得有过人的抽象思维能力不可。在现在的玩家眼里，一个白色的16×16点素的色斑可能代表着马赛克，但是在当时的电子游戏中，他们代表大魔王、勇者、树木或者是其他的任何东西。

当第一台真正的个人电脑APPLEⅡ推出之后，一切都变了，国内的很多老玩家都还记得当年的情况吧？在少年宫里，面对着闪动着绿色提示符的屏幕的激动？

APPLEⅡ推出于1976年，设计者是史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs），APPLEⅡ是许多人的入门计算机，同时也是一台功能强大的真正的个人电脑。APPLEⅡ和它内置的BASIC程序为电脑界培养了无数的人才。APPLEⅡ当时的内存只有64K，资源的缺乏使得当年的电脑程序精密严整得可怕。可以说，当年的程序员们才是一些真正懂得狂想乐趣的人，他们能够在一个匣子里完成一个世界。更重要的是，APPLEⅡ代表了一种自由开发的精神，当年的电脑用户和程序员之间的差别是如此之小，可以说每一个APPLEⅡ的用户都是一个不错的BASIC程序员。而现在的PC机，因为推广而逐渐向傻瓜化使用发展，变得更象一台家电了。

说起APPLEⅡ上的游戏，我想最应该说给大家听听的就是Broderbund，这个由三只船构成图标的公司于1980年成立，当时主要制作一些娱乐软件，是APPLEⅡ上的重要软件制作商之一。1989年，乔丹·麦克纳（Jordan Mechner）根据阿拉伯民族的古老传说《一千零一夜》在APPLE平台上制作了一部动作冒险相结合的电脑游戏，在游戏领域内获得了空前的成功，这个游戏在全球共卖出了200万份，无数的玩家在今天仍然津津有味地回忆它和谈论它。这个游戏就是《波斯王子》。

《波斯王子》绝对可以说是电脑游戏ACT的第一作，它代表了当时电脑技术的最高水平。当年的玩家看到栩栩如生上窜下跳的王子都不禁惊叹不已，故事讲述的是王子为了拯救公主获得爱情而和罪恶的苏丹斗争，在游戏中王子需要跑过各种奇怪诡秘的机关，小心地避过上下活动的柱子和深坑里的尖刺，用一把阿拉伯弯刀杀死各种敌人。看现在很多老玩家的回忆录就知道，当年有无数孩子通过这个游戏爱上了电脑。《波斯王子》也因此成了电脑游戏史上长盛不衰的题材之一，1993年《波斯王子》推出了第二代，在二代的制作过程中Jordan Mechner让他的兄弟身上挂上无数电线做各种动作，以赋予王子一个真实的动作形象（这也许是最早的动作捕捉技术吧），更是倍受欢迎。1999年已经更名为Red Orb的Broderbund又推出了《波斯王子3D》，不过已经风光不再了，这是后话，以后再说吧。

这个年代还是无数现在电脑业内的耀眼明星的童年时代，实际上，很多人在当时已经崭露头角，表现出对电脑和电脑游戏的惊人的驾驭能力。这其中最具代表性的应该是Ultima之父——里查德·加利奥特，当时还在上高中的他对纸上RPG和AD&D的迷恋达到了痴狂的程度，1979年，他就推出了Ultima的第一部游戏——Akalabeth，并受到了热烈的欢迎。另外著名的Bill Gates当时在湖滨中学的计算机房里鼓捣计算机，和同学们费劲地和机器下国际象棋。Brett W·Sperry在大学学习计算机编程，而John Carmack当时还是个毛头小子，不知道在捣什么乱。值得一提的是，现在游戏业的“教父”Sid Meler当时正在大学学习，他当时的志向是做一名硬件设计师或者是分类学

专家，当然，他成功了，Sid Meler在《文明》里表现出的分类能力足以让国内的任何一个分类专家汗颜。

在这十年里，游戏界的明星是前面提到的雅达利公司。现在人们经常说：电子游戏是美国发明出来的，但却到了日本人手里，这个发明的指向就是雅达利公司，在这段日子里雅达利公司不停地创造历史，1976年10月，Atari发行了一个名字叫《夜晚驾驶者》的模拟业务机游戏，这个游戏为黑白屏幕，自带框体（就是方向盘，油门，刹车等）。玩家需要扮演一个黑夜里驾车在高速公路上狂奔的疯狂车手。这个简陋的家伙是游戏史上第一个3D游戏，它用简单的透视效果（近大远小）来表现汽车的前进和道路景物后退的效果，是3D游戏的始祖。除此之外，它还是历史上第一个主视角的游戏，我觉得大家应该记住这个名字，它是Need for Speed、Quake和一切3D游戏的宗师。

必须说明的是，雅达利公司在开发街机市场之后又把目光转向了家用机市场。1977年，雅达利公司推出了Atari 2600型游戏主机，这是世界上第一台家用专业游戏机。同年，Bushnell把自己的公司以2800万美元的价格卖给了时代华纳，那之后，任天堂和世嘉迅速崛起，彻底击败了雅达利。游戏界的宗师就这样伏下了它的身体，但是，我们永远不会忘记它曾经带给我们过什么。

游戏的历史，又翻过了一页。

八十年代（1980——1989）

对于有文化的人，玩游戏是高尚的享受。我重视玩游戏，它是我一种宝贵的习惯。

在这一节里，笔者对任天堂和它的FC进行重点的评述，我觉得这并不和我电脑游戏的主题冲突，电子游戏和电脑游戏本来就是一母同胞，这点不用多说，任天堂的FC在游戏界的地位也不用多说，任天堂和它的FC孕育出一种新的文化——游戏文化。如果你没玩过FC，就不能算一个真正的热爱游戏的人。

80年代是一个计算机蓬勃发展的年代，也是游戏蓬勃发展的年代，在这期间，游戏业开始真正从贵族的神坛上走下来，深入到民众之中。在这十年之中，电子游戏改变了全世界人的娱乐观念。

自从雅达利在游戏机领域上取得成功之后，无数电子公司都认准了这块市场，他们纷纷进入电子游戏领域，开始从中分一杯羹，由此，电子游戏市场进入了昏天暗地的群雄时代。

1983年，日本的任天堂（NINTENDO）和世嘉（SEGA）分别推出了自己的家用游戏主机，世嘉推出的两台游戏主机名字叫做SG-1000、SG3000。而NINTENDO推出的主机名字是——Family Computer。对于这台红白色的家用游戏机说什么似乎都是苍白的，FC当时的售价是14800日元（折合人民币1300元左右），采用6502芯片作为主CPU，还有一块专门处理图像的PPU。FC可以显示52种颜色，同屏可以显示最多13种颜色，内存合计为64K BYTE，矩形波2音，三角波1音，杂音1音。这种现在看来低劣的可笑的配置在当时可以算的上是首屈一指，就是依靠这些配置，任天堂拥有了任何其他家用游戏机都无法比拟的优势。同时任天堂也决定了“以软件为主导”的指导思想。公司不断推出有趣的软件吸引玩家。1983年底，FC售出44万台，1984年HUDSON（哈得森）、NAMCO（纳姆科）等游戏公司分别加入FC制作者阵线。1984年底FC总销售量达到150万台。

1985年9月13日，任天堂公司发售了一款真正的游戏巨作——超级马里奥（Super Mario），这个游戏讲述了一个意大利管子工打败魔王拯救世界迎娶公主的故事。我至今记得我当时对这个游戏的痴迷程度，当时感觉就是，这个游戏里好象拥有无数的谜题和机关，当时最希望的就是要找到这个游戏8大关32小关里每一个奖人蘑菇，每一个无敌星星和每一个储蓄罐的位置，但是，一直是残念。话说回来，任天堂凭借这台游戏机确立了自己在游戏界霸主的地位。在1985年的家用机市场上，任天堂的市场占有率为98%。同年，任天堂向海外发售了FC的出口型NES（NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM）。当年的销量就突破了500万台。



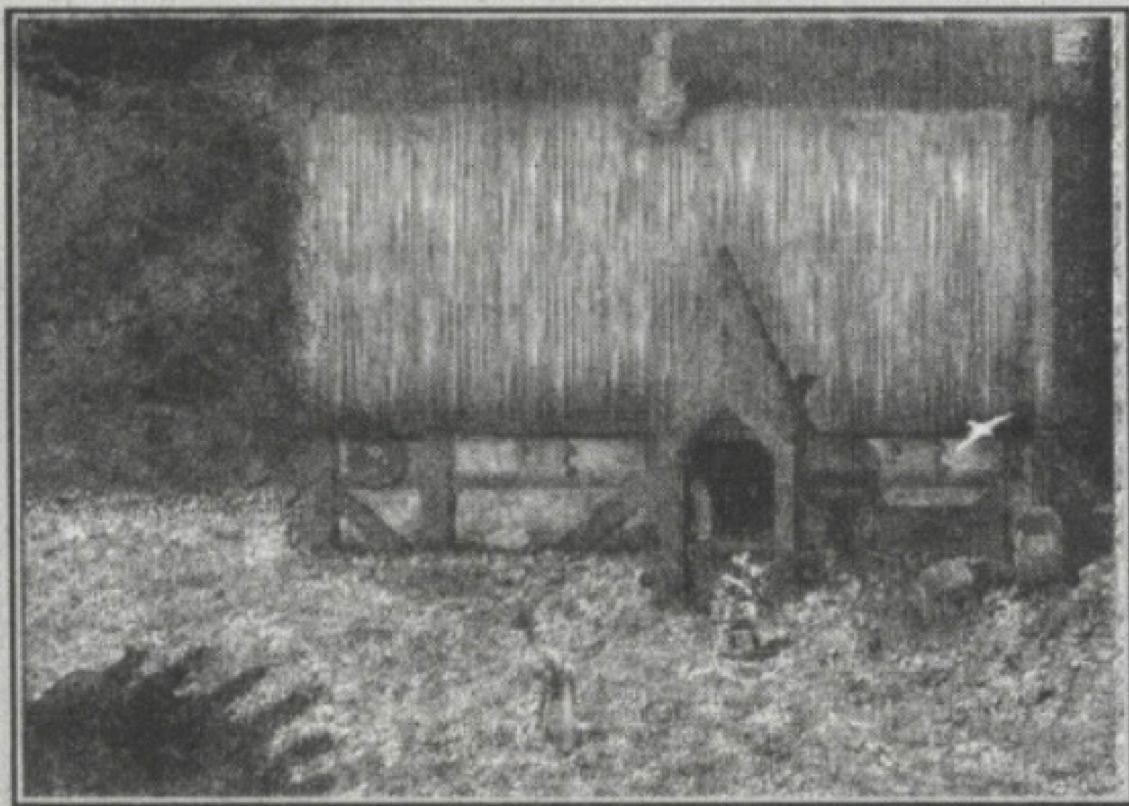
1985年的FC几乎代表整个游戏界，而当年任天堂在游戏界的影响力比现在的任何一家发行公司都要大。要知道，当年id的Tom Hall 和John Carmack在电脑上作出连续的演示动画的时候首先做的事情就是和任天堂联系。当然，任天堂拒绝了他们的提议，拒绝的理由是不想涉足电脑领域。这对于我们来说，也算是个好事情，否则的话，我们很可能就看不到Quake了。

不过我们这个故事真正的主角出场于1981年8月12日，在那一天，IBM推出了他们的个人电脑——就是我们现在面对着的东西。在Bill Gates的未来之路里，大家都应该记得开发时的那一幕——比如为了保密而汗流浃背的感觉。

在最初几年，PC上的软件数目还无法和APPLE II抗衡，不过PC有一个最大的优势，那就是它是完全开

放的。不过当我试图寻找1980到1989年的PC游戏的时候，却很难找到。在这十年间比较著名的游戏有Origin Systems的《创世纪》（Ultima）系列。1983年，Origin Systems宣布成立，第一个发行的作品是Ultima Ⅲ，在此后又一直出下去，可以说创世纪系列是电脑史上最出名的RPG游戏，这一系列游戏历史悠久（可以追溯到70年代），而且每次总是站在技术的最前沿，最重要的，游戏中的主角——圣者，大部分时间都是一个有着宽容和博爱人格的人（小部分时间指的是UltimaⅧ，在UltimaⅧ中，圣者被塑造成了一个为达目的不择手段的小人，为此创世纪Fans提出了强烈抗议）。创世纪系列在世界范围内发行的版本超过十个，具体销量无法统计。创世纪系列有着自己的玩家队伍，他们都是一些资深玩家，很多玩家现在已经超过40岁。

必须说明的是，纸上游戏为RPG提供了一个发展的基础，事实上在很早以前，欧洲和美国的孩子们就热衷于在纸上玩一种冒险游戏。这种冒险游戏就是由TSR（Tactical Studies Rule 战略技术研究规范）公司推出的D&D（Dungeons and Dragons 龙与地下城）系列纸上角色扮演游戏（TRPG）。这类游戏需要几名玩家、一些纸片道具和一个主持人，进行游戏的时候，游戏者掷骰子来决定前进点数，由主持人来讲述故事告诉玩家他遇到了什么。当年的RPG大多数都是



纸上RPG的电脑版，也就是说，让电脑代替了主持人的角色。1984年两名作者写了一本叫《龙枪编年史》的小说，起初的目的是为了TSR的AD&D（Advanced Dungeons and Dragons 高级龙与地下城）提供一个背景，结果推出之后极其轰动，不停再版，而TSR的各种作品也受到了空前的欢迎。直到现在，AD&D仍深入人心，比如说Baldur' s Gate（柏德之门）用的就是AD&D 2 edition规则。这些基础都是当年打下来的。

另外值得一提的是光荣，大家是否还对红色的KOEI字记忆犹新？1988年，亚洲的光荣（KOEI）公司推出了第一版《三国志》。当年这个游戏分别推出了FC版和PC版。当年的《三国志Ⅰ》是英文版的，画面自然还很简陋，不过，假如没有当年的《三国志Ⅰ》，就不会有后来流行的《三国志Ⅳ》，现在的《三国志Ⅵ》了。

在八十年代，大出风头的还有Will Wright和他的MAXIS。说起模拟城市的构思，大概要追溯到早几年了，据Will自称，1980年他就在谋划一个城市规划的游戏，这自然就是sim city的雏形，1987年，Will Wright和他的朋友Jeff Braun共同建立了MAXIS。MAXIS成立之后的第一个游戏就是Sim City。在这个游戏里，玩家可以安安静静地建设自己的城市，规划好工业区和商业区。这个游戏推出之后并没有多大反响，后来经过一家资深的电脑杂志报导推广后，才大获成功。

在前面我说过，很多当前游戏界名人的游戏制作生涯都是从这十年间开始的。确实是这样，比如当时的Sid Meler从General Instrument的公司辞去了系统分析员的职务，同Bill Stealey一起创立了Microprose。John Carmack当时正在自学计算机技巧。而Roberta Williams小姐正在准备和丈夫筹建On-Line Systems公司，这个公司就是现在著名的Sierra Online公司的前身，还有一位大家都比较熟悉的家伙，那就是Brett W · Sperry。这位先生是著名游戏制作小组Westwood的创始人。当年Brett W · Sperry是一个不名一文的自由程序员，而Westwood的另一位创始人Louis Castle则是一个学生。他们两个在内华达拉斯维加斯（赌城呢）的一个名为“23' th Century Computer”的计算机商店工作。在工作中两个人逐渐兴起了制作游戏的念头，于是……Brett W · Sperry的父亲为他们两个人改造了自家的车库，Westwood Associates就在这个车库内成立了。

哦，附带一句，很多人都在猜测Westwood这个名字到底是什么意思。实际上，Westwood是加利福尼亚的一个城市，Westwood的创始人Louis Castle非常喜欢这个城市——虽然他没有去过——所以，这个制作组的名字就定为了Westwood。

当历史的时钟走过1989年的最后24小时的时候，全世界都在期待20世纪最后10年的来临，他们对未来的岁月充满了美好的憧憬。我现在竭力想象，那些IT业的精英们，在1989年的最后一天里都在想些什么，我想知道John Carmack、Sid Meler 和Brett W · Sperry在那天是如何迎接1990年的到来的，当年的人们已经预料到在未来计算机可以代替人类进行重要的

工作，但是我敢担保，他们绝对没有想到计算机的发展速度会如此之快。

九十年代（1990——1999）

要热爱游戏，它会使你的生活变得轻松；它会友爱地帮助你了解复杂的思想、情感和事件；它会教导你尊重别人和自己；它以热爱世界、热爱人类的情感来鼓舞智慧和心灵。

在这一节中，笔者感到困惑的是拿不定主意用什么方法进行叙述，众所周知在这十年——尤其是最后五年里，电脑游戏业的进步足以令世界上任何一种推进器械羞愧。所以说我只好选择想到哪里就写到哪里的方式。

我很高兴从前两节的历史中钻了出来，和大家一起感受身边正在出现的东西，我将更多地使用主观感受的词语，因为我觉得应该和前面两节有所区别。

当我们回顾历史的时候，会发现电脑游戏真正的发展和强大是在从90年开始到现在的时间里。在这一段时间里我们接触了无数的电脑游戏，我们看着很多游戏公司从小到大、从几个人的程序组发展到几百个人的开发公司、在电脑程序业身上，我们用10年时间看到等同于其他行业100年时间内发生的兴衰变化。

在90年代里，游戏业才真正成熟起来，我也可以用评价一个产业，而不是评价某个人的手法来向大家表达我的意思。在这篇文章里，这一节才是真正的主角。我决定用归类的方法来回忆这10年来电脑游戏业的明星们。

硬件类

游戏的发展和电脑硬件的发展是紧密结合在一起的，算得上是相辅相成吧，不过有趣的是，游戏和硬件究竟是谁带动谁，各方争论不一。Intel的总裁说："我们确信发展带动需求，而不要让需求反过来支配发展。"但很多人说，id Software带动着整个电脑行业的发展。

实际上，相对于我们来说，因为经济条件的原因，很多人还是适合于后面一条的，至少我就是。自我接触电脑以来，硬件升级就是我的一个噩梦，而接触了电脑游戏之后，这个噩梦几乎成为每天的必修功课。大家都清楚，电脑游戏是对电脑硬件要求最高的软件之一，而游戏迷们是升级最狂热的一群。著名的摩尔定律在我们的身上有着最完美的体现。在两年前我们用着P75，却在梦想拥有P133，而现在我们拥有PⅡ450，却在垂涎于PⅢ。可以肯定的是，不管时间怎么改变，我们永远都无法拥有一台完美的机器。而同样可以肯定的是，无论如何，我们付出的代价都是值得的。

一、Intel

之所以把Intel放在第一位，很大程度上还是感觉CPU是电脑的心脏，所以比一般硬件格外宠爱之。

最初相对于游戏，CPU的作用并不很大，至少在MMX推出之前是这样，但是当1997年Intel宣布推出增加57条多媒体指令的MMX之后，一切都变了。CPU对游戏的影响加强了，而Intel也凭此巩固了它的市场销售地位。

我隐约记得我第三次升级就是为了Sierra的一个钓鱼游戏，那个小品级的游戏宣称必须MMX功能支持，我当时的感觉就是……愤怒而无可奈何。那些都是旧话了，实际上我们能看出来，Intel一直敏感的注视着市场的动向，商人就该如此，比如PⅢ，就号称加入了什么"互连网加速功能"，能更迅速的浏览更加华丽的网页。虽然PⅢ是否有这种功能我实在是很怀疑，但是我不得不对Intel这种关注潮流的能力表示钦佩。值得一提的是，AMD的K7最近来势迅猛，不知道Intel会有什么对策。另外就是nRIVA的自带GPU的GeForce芯片，这块芯片大概会减轻系统的CPU依赖程度吧……会如何呢？

二、3dfx

我不用说为什么吧，我想大概会有很多人正在准备让我解释为什么不把3dfx放到第一位——幸好我在前面已经说过了。

3dfx公司是美国式的又一个传奇，这个名不见经



传的小公司在一年内成为了世界上最有影响力的显示芯片生产公司。这样的成绩不知道会令多少人惊叹不已。

我感觉游戏画面，是近年来电子游戏发展最快的两个部分之一（另一个部分是对硬件的要求）。从1996年到现在，游戏画面的进步简直可以用突飞猛进来形容，众多在两年前无法想象的画面在今天已经成为了平平常常的东西。和画面相比较，游戏的其他部

分简直可以称做裹足不前。我们确实应当感谢3dfx公司，现在电脑游戏画面的成就至少有75%是拜他们所赐。

回想1997年，我们还在兴致勃勃地讨论游戏3D化的可能，记得我当时每天面对FX Fighter来幻想如果电脑上能出现画面象V R战士一样的游戏该有多好(SEGA的VR战士PC版推出于1995年，但是需要一块奇怪的3D卡支持，而且画面相当差)。然后10月份3dfx公司宣布VOODOO卡上市，刹那间一切都改变了。我们开始可以在电脑上欣赏无缝平滑的地形（MYTH）可以感受极度流畅的画面从我们眼前疯狂而无跳帧地掠过（NFS2 SE; WIPEOUT2097）可以面对整齐而毫无马赛克的墙壁，而这一切，全部因为有一块3DFX VOODOO在机箱里。

在我们沉迷于美丽的图像效果的同时，显示芯片仍然以惊人的速度发展，1998年3dfx推出了VOODOO2，同年底，3dfx推出了Banshee，1999年初，VOODOO 3就出现在我们的面前。是的，尽管有人喜欢nRIVA，尽管现在很多人都在用TNT Ultra，但是我仍然喜欢3dfx，3dfx当得起这个荣耀。

虽然有很多东西，比如声卡、显示器和游戏控制器，都对游戏发展起了很大作用，但是它们的作用远远不及上面两家公司的产品，所以，我一笔带过，其实Diamond的A3D技术和Creative的Eax技术都很不错，不过正如很多人所说的，那些倒都在其次。

游戏制作组

如果把每一个游戏都比作美丽的梦境，那么游戏制作组就是夜之女神。这个比喻也许不很恰当，因为夜之女神是不会像他们那样辛苦的。

一. id software

我曾经在第一位究竟是id还是Blizzard之间犹豫良久，说实话，我是一个Blizzard的拥护者，但是我发现，id影响了美国的文化，我这么说绝对不会过分，到现在为止，id Software 的意义在今天已不仅仅是一个商标，它象可口可乐与米奇老鼠一样，成为美国文化的象征与代名词。

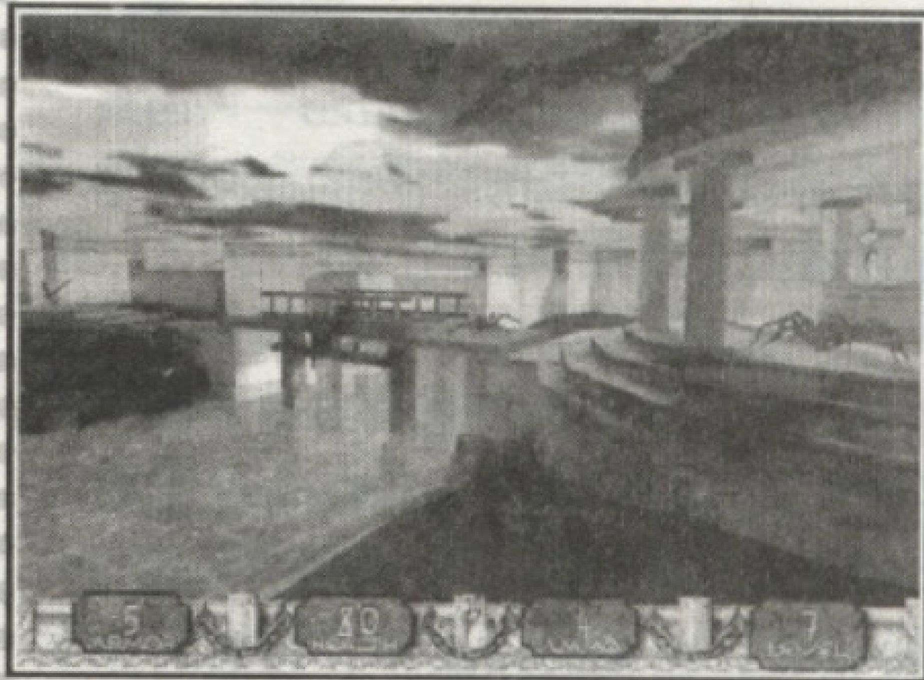
在整个电脑游戏界，id Software是公认的最“酷”的游戏公司。它的传奇经历不仅仅表现在其自身的成功，更重要的是，id Software象一个火种，点燃了整个世界那积蓄已久的激情，创造出一个由无数游戏迷组成的消费群体，并由此而促进了一个庞大的、价值数十亿美元的电脑游戏产业的的迅速崛起。id Software是真正的靠产品创造市场，而不是靠产品适应市场的典范。

id的名字来源于著名的心理学家和精神病医生弗洛伊德的学说。弗洛伊德用id这个词来定义人类精神的本能部分，即“意识”或“理念”。id的含义非常晦涩深奥，具有浓厚的神秘主义色彩。但把它作为一个公司的名称，却具有标新立异的感觉和效果，象征着一种独特的风格与个性。

Id的创始人中有两位可以称得上是美国青年心中的英雄，其中一个是John Carmack，另一个是John Romero。1990年11月14日，他们制作的游戏Commander Keen: Invasion of the Vorticons正式发行，反响良好。一个月后，他们集体跳槽成立id Software，成立之后的第一个项目就是Wolfenstein 3d。

Wolfenstein 3d算是一个划时代的产品，它第一次在PC上实现了3D卷屏效果，这是PC史上第一个FPS游戏，它的发行不但带来了众多的跟风者和利润，还开创了一个全新的游戏形式。1992年5月5日，Wolfenstein 3d通过Apogee Software开始发行，仍然采用共享软件的销售方式。数百万份共享拷贝在世界各地流行，25万份注册版本被售出。id创造了一个神话。

但神话还在后面，1993年12月10日，DOOM正式面市。一时间整个世界为之震动，DOOM 的共享版在全世界通过各种途径复制或下载的数量超过了1500万，而通过id的1-800订购热线购买完全注册版的用户也超过了25万，通过其他途径购买完全版的用户更多。由DOOM所引发的游戏狂潮用什么语言来描述都不过分，它几乎成了当时西方国家的一个社会问题。许多公司的老板在抱怨DOOM，因为他们的员工要么在上班时间玩这个游戏，要么因为通宵达旦地沉迷于DOOM之中而在工作时间无精打采。



id谱写了游戏小组的传奇，他们带给人们的不但是一个个精美的游戏，还有一种自由开发员的精神，id的开发进度永远是公开的，John Carmack在制作DOOM的时候，就喜欢把当天的开发进度写在一个后缀名为*.plan的文件里公布在网络上。这个习惯一直延续至今。id的程序员们都是一些个人风格至上的家伙，虽然在别的游戏制作组里

也流行玩个性，但是没有任何人能够比得上id，比得上John Romero的一头长发。

John Romero现在已经离开了id，组成了自己的离子风暴，去创造另一份精品《大刀》。Id在《DOOM》之后开发的游戏也没有获得象前作那样的成功，这很正常，开创时代的游戏，并不是每次都能作出。现在，id正在开发QuakeⅢ：Arena，这是个真正划时代的游戏，嗯，希望大家都能顺利的玩到它吧。John Carmack曾经说过："失去个性就等于失去一切！"，在我看来，这话实在是经典的可以。

二、Blizzard

Blizzard的标志总是以蓝色石雕的形式出现在电脑屏幕上，而每一次当这个标志出现的时候，我都会握紧鼠标期待着游戏画面的出现。

我对Blizzard的理解应该是从WarcraftⅡ开始的吧，当时是借了即时战略的风买了这部游戏，买完之



后就被迷住了，精美的画面（640×480SVGA，当时的c&c还是320×200的VGA画面呢）、动人的音乐（CD音轨）和气势磅礴的过场动画无一不给我留下了深刻的印象。那之后，我就记住了这个名字。

1996年圣诞节，Blizzard推出了一款新类型的游戏——Diablo，Blizzard的工程师们把格斗要素和角色扮演要素混合在一起，创造出了一个新的游戏类型——ARPG。这种新颖的游戏类型加上Blizzard的天才技术，再加上Blizzard的战网，就得到了Diablo——西班牙语中的魔鬼。这个游戏获得了理所当然的成功，据统计Diablo在全球范围内共卖出了130万份。

1998年3月15日，Blizzard发售了即时战略巨作Starcraf。在我看来，这个游戏绝对是一个里程碑，Starcraft虽然不是最漂亮、最激烈的，但绝对是目前最完美的即时战略游戏。Blizzard给人留下的最深刻的印象，就是他们坚持完美。在我的印象中，没有一个Blizzard出品的游戏不是以完美的形象出现在世人面前的，当然，这完美的代价就是无期限的跳票、跳票、再跳票。Blizzard同时也是游戏界的跳票大师，没有人会相信Blizzard的作品会准时上市。

因为坚持完美，Blizzard曾经毅然终止了已经接近完成的魔族王子的制作，因为坚持完美，Blizzard无数次地将Diablo 2延期。Diablo2的最近一次延期是在11月15日，Blizzard的发言人在新闻发布会上说："虽然DiabloⅡ的开发工作已经接近完成，但是我们觉得这个游戏的一些细节仍然需要改动和完善。另外，在上市之前，Blizzard还准备对这个游戏进行一系列彻底而广泛的测试。所以DiabloⅡ开发小组一致认为，不应该让这个游戏在年底仓促上市......虽然我们已经对我们制作的这部游戏的质量比较满意，但是我们也清楚地了解玩家们对我们的产品所抱有的希望，所以我们决定让这个游戏变得更加完美。我们通过多年的努力，赢得了玩家的信任，就象我们许诺的一样，我们绝对不会在开发过程中偷懒，那样做的结果只会让玩家失望，让我们遭受损失。"……这些话足以表明Blizzard的一贯作风。

我们可以看到，在Blizzard中并没有游戏界的名人，很多人（包括我）甚至不知道Blizzard的创始人、创立具体时间（大致是在1994年）和具体地点。但是Blizzard却是最好的游戏制作小组之一，我认为这是团队的配合力量，很显然只有完美的团队配合才能得到这样的结果。现在，Blizzard正在开发WARCRAFTⅢ——这又是一个全新类型的游戏（RTS），我们在等待着这个游戏的推出，虽然必定要等待很长时间。

Blizzard的宣传语是："Blizzard制作，必属精品"，这句话确实是名副其实。

九十年代影响力最大的十部游戏

下面列举的是在九十年代对我们和业界带来巨大影响的十部游戏，这些游戏大家都很熟悉——即使没玩过，总也听说过。在这里回忆起它，一是为了纪念，二是为了展望。从这些游戏里，我们可以窥见整个业界发展的脚步、经历和目标。

一、DOOM

DOOM的影响力在前面已经说过了。作为PC历史上第一个FPS游戏， DOOM在为id带来巨大财富的同时，也为id带来了无数的荣誉。仅在1994年当年，DOOM就获得了一系列令人羡慕的殊荣，这其中包括：欧洲计算机贸易展示会年度最佳电脑游戏、交互艺术与科学协会年度最佳动作冒险游戏、PC Gamer年度最佳游戏；Computer Gaming World年度最佳游戏、PC Magazine技术卓越奖和其他大大小小的奖项。

实际上，尽管这个游戏现在看上去是多么的粗糙和幼稚，在当时它的效果是惊人的，DOOM不仅仅是一个游戏，它还是一种文化，在DOOM之后，各个游戏厂商开始纷纷跟进，制作五花八门的FPS游戏，人们

把这种游戏统称为“DOOM Like”。

除此以外，DOOM还培养出了一批狂热的拥护者，现在，只要到网络上，进入一个搜索引擎键入DOOM，然后按Search，就会看到数千个有关DOOM的站点一个一个的慢慢跳出来。这对于一个5年前的游戏来说是不可思议的。

二、绝地大反攻

LUCAS出品的《绝地大反攻》现在大概很少有人记得了吧。实际上，作为一部游戏，它也确实不如其他上榜的游戏，但是有一点促使我选了它，那就是这个游戏标志和带动了计算机多媒体的时代来临。

《绝地大反攻》是世界上第一个以CD-ROM为载体的游戏，当时的CD-ROM尚未普及，LUCAS凭借他们在媒体业磨练多年得来的敏锐眼光清醒的发现了CD-ROM这种便宜耐用储存量大的储存介质会成为发展的趋势，于是推出了CD-ROM版的《绝地大反攻》。

游戏推出之后获得巨大好评，拜CD-ROM的640MB容量所赐，整个游戏展现给玩家惊人的光影效果，绝地大反攻采用游戏与电影结合的表现手法，是一个真正的多媒体游戏。无数的人被震撼了。当然，这个游戏用现在的眼光看来是很差劲的，当年高速翱翔的X-Wing在现在看来还是马赛克给我的印象深刻一点，不过我不能否认它在游戏史上的重要地位，也不能忘记当我第一次看到它的时候那种惊讶和狂喜的心情。

三、DUNEⅡ

DUNEⅡ的中文名称叫《沙丘魔堡Ⅱ》，取材于美国科幻作家弗兰克·罗伯兹的同名系列小说。



DUNEⅡ的成功并非在于它的题材，而是由于它所确立的游戏类型，即Real Time Strategy——即时战略（RTS）。DUNEⅡ后来成为RTS游戏的样板，在它的身上，我们可以找到几乎所有的RTS要素，即：

1）黑暗搜索模式；

2）资源的寻找、占领、采集和积累；

3）多种类型的建筑与单元的建设；

4）实时的战斗与发展系统；

5）高视距的倾斜俯视视角。

这五大要素构成了RTS的骨干，从而使一种新的游戏类型出现在我们面前。RTS有效地把经营、战斗以及策略等交互因素集中于一身，充分地调动了玩家的参与意识，把一种生死攸关的紧张感近乎完美地展现给玩家，造就出这样一种半真半假的“上帝”游戏，把现实与想象融合在一起。所谓上帝游戏，是指你在游戏中具有支配一切的权利和能力，掌握着本方的所有因素。这与FPS游戏是一种截然不同的风格。FPS游戏强调的是个人的真实感受，它通过第一人称的视角来模拟你所看到的一切，真实到必须转身才能看到身后。而RTS的视角则完全是居高临下的，玩家仿佛是一个全能的主宰一切的神。这种视角完全是虚假的，根本不可能出现在现实中。然而，它满足了人类主宰一切的天性，这种天性与生俱来，只不过难以察觉。Westwood则通过他们的游戏，使这种欲望得以释放。

DUNEⅡ是没有对手的，而且将永远没有对手，因为那个时候Blizzard根本还未成立。只有当你了解了这段历史，并亲身体验过那份创造之初的喜悦，才会理解为什么有那么多人去捧DUNE2000的场。如果割断历史孤立地去看，DUNE2000无疑显得滑稽。DUNEⅡ成为Westwood历史上最辉煌的一次专场演出。他们赢得了无条件的喝彩，创造了一个世界，与此同时，也创造了一个对手。当暴风雪真正来临时，他们会深深感到，DUNEⅡ或许就是最后的绝唱。

四、文明

文明《Civilization》，在这个世界上，如果只有一个游戏能够被社会接受，那么这个游戏一定是文明。长久以来，人们甚至不把文明看成是游戏，而看成是一个多媒体教材。在欧美一些大学中，社会学教师把文明当成家庭作业让学生去玩，希望学生藉此了解历史的发展和主宰人类文明的力量。

文明的魅力还在于它允许你从最高的层次把握一切、改变历史、创造历史，从而给玩家带来巨大的满足。这种满足只可能在游戏的虚拟世界中获得，其他任何手段都无法替代。文明游戏之所以在世界范围内获得巨大的成功，也许正是由于人类对自然与自身无尽的探求渴望。文明是资源发展游戏的样板，它创立的“5T”模式至今还在被其他游戏发展和沿用。从某种意义上说，现在大行其道的即时战略，多多少少都

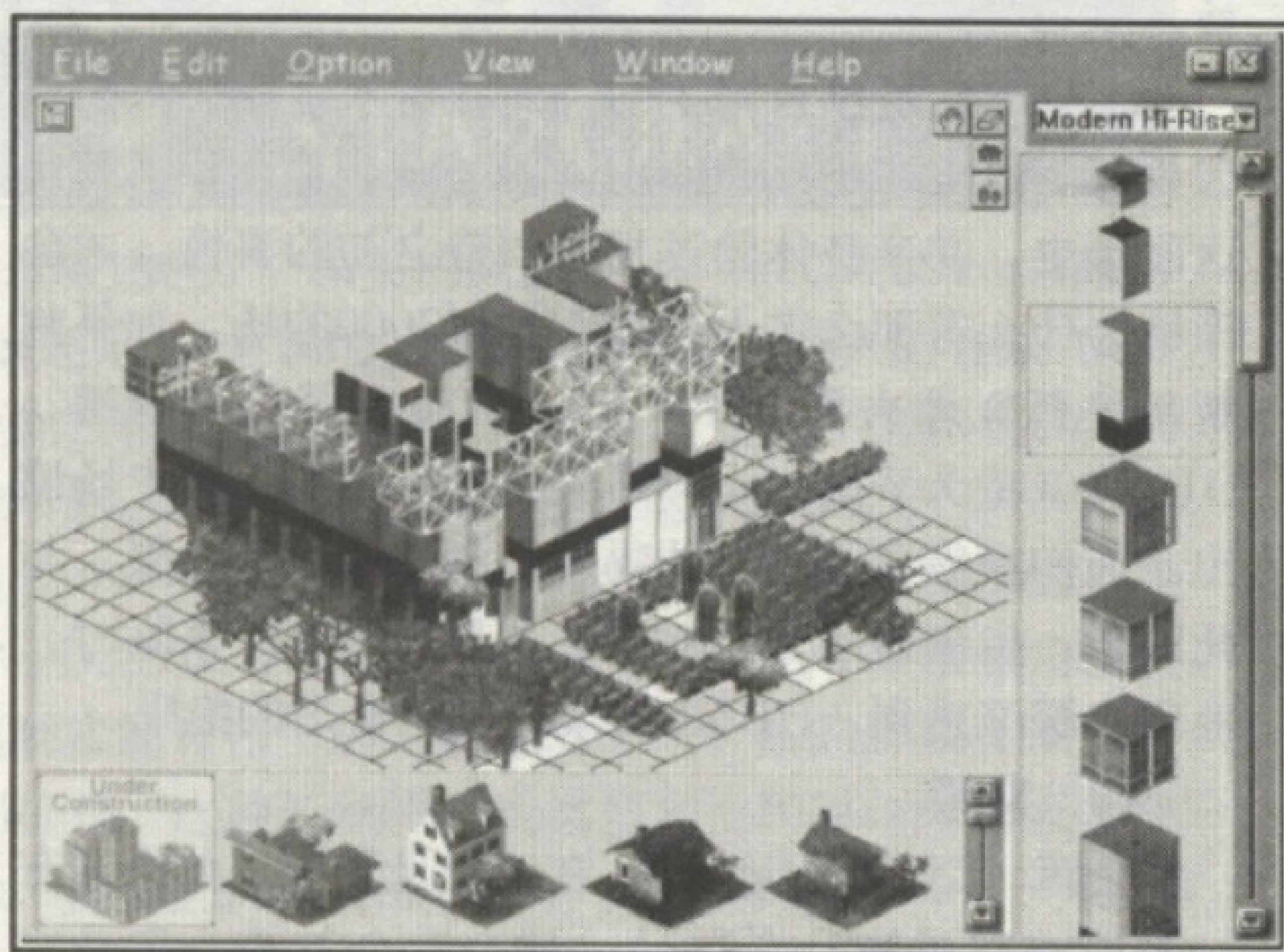
是受了文明的影响，Age of Empire很明显就是朝着文明的风格发展。

“文明创始人”Sid Meler也因为这个游戏成了整个游戏界的教父，他在文明中表现出的归类才能令任何一位归类专家都为之汗颜。现在，Sid Meler已经离开了自己亲手创建的Microprose公司而转投Firaxis，并开发了新作Alpha Centauri——一个发生在未来星球上的文明游戏。

五、Sim City

在所有的游戏中，或许只有Sim City是真正干净的，在这个世界里，没有血腥，没有暴力，也没有任何变态或者疯狂的冲锋枪火光。玩家需要做的只是创造和发展一个城市，就是这样。Sim City是模拟建设类的始祖，也是主流社会能够接纳的为数不多的几部游戏之一，家长们可以放心地让自己的孩子们坐在电脑前研究这部游戏，尽管玩这个游戏的玩家不会都成为市长，但是玩过的孩子做起市长来应该会更加得心应手。

在西方，模拟类的游戏凭借Sim City的成功而大



行其道，单单是MAXIS就出了至少一打各种各样以Sim为题头的游戏，这些游戏大多数都获得了成功。

Sim City的成功令人吃惊，对于这种现象，我只能解释为：“其实人的本能不只是毁灭，还有创造。”

六、Diablo

Diablo这个名字大家都很熟悉了（其实在这里的游戏有几个大家不熟悉呢？），Diablo是Blizzard推出的一部巨作，这部游戏的销量达到了惊人的130万。但Diablo的伟大，不止在于它的销量，更在于它挽回了几乎行将灭亡的RPG，并且开创了一条新的道路。Blizzard把他们在RTS制作中积累的经验和技术有效地结合到Diablo中，完全叛逆了以往的传统，把当时已经奄奄一息的RPG游戏一下从死亡线上拉回来，并且象变魔术似的把它送到一个前所未有的高度。



Diablo把RPG的传统改造得面目全非：简化到可有可无的背景故事，精简到最低限度的人物属性，药水只有几种，大量的物品则由于功能的绝对简化而变得举重若轻。所有这一切都有悖于传统，甚至连必不可少的迷宫也由于地图的出现而名存实亡。Blizzard在Diablo中的变革，清楚地反映出他们自己的观点，他们是在向世界宣布：传统的束缚对他们来说，根本就不存在!

Diablo的最后一个杀手锏，就是战网。战网的出现，反应出Blizzard对时代的敏锐感觉与准确把握。不论用怎样的语言来形容战网的重要性，我觉得都不为过。如果你想为Blizzard的创新精神找出最合适的证据，那么战网就是。

七、Ultima Online

和其他游戏不同，Ultima Online是一个纯粹的网络游戏。这个Ultima系列的外传不止包括一张640M的资料盘，还包括无数台日夜运行在世界各地的服务器。1995年5月，当网络时代无须置疑到来的时候，Origin内部正在进行着一场激烈的辩论，辩论的内容就是究竟该制作什么游戏。会议上大家为此纷争不休。此时，Origin的资深监制Richard Garriot（创世纪系列的创始人）说出了一句值得整个游戏业深思的话：“好的游戏将决定一个公司的发展方向。”Richard Garriot向EA公司的董事长Larry Probst请求：“给我25万美元做启动资金，如果我做出的东西令你满意，那么就做下去，如果不，就终止。”

Larry同意了他的请求，于是Ultima Online开始进入开发，很显然，制作出的东西令Larry非常满意，于是Ultima Online就一直开发下去。到1997年，Origin把全部的工作重点都放到了Ultima Online上，当Ultima Online最终推出的时候，得到的结果令整个业界震惊，无可置疑的，Origin又抓住了时代的脉搏——象他们以前一直做的那样。现在，在国内已经有了

Ultima Online的非官方服务器，反响极其强烈，我想，在中国建立官方服务器的日子，也不会太远了。

八、古墓丽影

如果说马里奥是80年代的明星，那么劳拉（LARA）就是九十年代的明星，可以说，没有任何一个数字人物能够获得象她一样高的公众接受度和欢迎度。

第一部《古墓丽影》的开发工作开始于1993年，但是直到1996年11月这部游戏才正式推出。游戏是由欧洲的Core Design小组制作的。在Sega Saturn开发工具箱中，《古墓丽影》首次向人们展现了她的风采。但是，最后将这部游戏推向世界，并使之风靡全球的却是PC。

一个名叫托比·加德的设计师创造出了劳拉以及



《古墓丽影》。作为一流的设计者和漫画家，加德宣称当初在他构思这部游戏时，并没有打算将她制作成女性版的印地安那·琼斯。在设计和构思的过程中，劳拉经历了三番五次的修改。一开始，劳拉被设想成一个神经质的军事家类型的人物，接着她又被设想成一个狂热的以猎取人头为乐的野蛮人，身上全副盔甲，经过反复的修改，才产生了我们今天所看到的头脑冷静、身材迷人、脑后有一条辫子的游戏人物。TOMB Raider推出之后，获得了意料之外的欢迎，玩家们狂热地宣称自己喜爱LARA小姐，并且愿意收集有关她的一切东西。劳拉这颗新星迅速在游戏界崛起，英国首屈一指的报纸《金融时报》，刊登了一篇关于Eidos公司，《古墓丽影》出版商的财产情况的文章。劳拉·克拉夫特的大幅照片出现在文章的首页上。就这样，一个游戏偶像诞生了。

劳拉令EIDOS一跃成为世界顶尖的游戏出版公司，也令Core Design成了世界上最优秀的游戏制作组之一。而劳拉自己，也成为数字化人物的代言人。不过无须讳言，我对古墓丽影的前途感到一些担忧，我觉得古墓丽影正在失去它那令人感到新奇的探险因素，变得越来越象一个普通的ACT了。

九、神秘岛

国内的玩家可能对《神秘岛》这个游戏不很熟悉，实际上《神秘岛》是PC历史上销售数目最多的一个游戏。由Mattel Interactive在1994年发行的神秘岛，创造了4,236,198份拷贝的销售成绩，这个成绩比第二名MS Flight Simulator的销售成绩高出近一倍。

是这个程序让人们认识了什么是真正的电脑游戏。《神秘岛》没有华丽的即时运算画面和什么3D声音。实际上这是一个幻灯片式的游戏，它依靠精美的2D图片和巧妙的谜题受到了几乎所有人的欢迎。到现在，很多人的家中仍然有一份MYST，作为收藏品。

十、空缺

之所以空出第十，是为了让大家加入自己心中的经典类游戏，希望诸位看到这个空档的时候，仔细思考一下，在过去的几年里，哪个游戏曾经让你欢笑、苦恼甚至沉思过？希望你的答案不是空白，否则，你也许从未融入到游戏中去。

影响力最大的游戏设计师

下面介绍一些在游戏界赫赫有名的人物，他们创造并推动了这个新兴产业的发展。从某种意义上说，他们还在改变着我们的生活方式和我们的世界。这些人，也是真正的数字化英雄

一、Sid Meler

Sid Meler的名字曾经多次出现在上文中，实际上这也反映了他在游戏界的地位，很多人尊称他为“教父”，这实在是他的一个很好的写照。

Sid Meler是整个电脑游戏界影响最广、成就最大也最睿智的设计大师。就在今年，他刚刚被交互电子娱乐协会选入名人堂，这是电子娱乐领域的最高荣誉。

Sid Meler的游戏不一定是最好看的，但肯定是最好玩的，他的作品数量和种类都很繁多，但其中的精品却也同样不少。《文明》、《铁路大亨》、《盖兹堡》、《海盗》、《半人马座α星》等等，这些游戏都经久不衰或者红极一时。当然，文明是梅尔的最大杰作，也是有史以来最有影响力的游戏。这里所说的影响，并非仅仅指影响游戏玩家，而是指对社会的影响。文明是一部能够被主流社会毫不排斥地游戏，它的内涵和表现形式充分体现了梅尔的游戏设计哲学。在美国的很多中学和大学里，老师甚至会把文明作为一项作业留给学生，要求他们必须去玩一玩这个游

戏，从中体会到历史的发展和主宰人类文明的力量。

Sid Meler的游戏永远把可玩性放在首位。在他看来，游戏的生命就在于交互性所带来的投入感。电脑游戏的画面永远也赶不上电影，音响永远赶不上唱片，如果它要生存下去，就必须抓住交互性这一根本要素。当其他的游戏拼命地以硬件性能去展示绚烂画面的时候，Sid Meler却仍在做着一些“看起来过时”的游戏。然而奇怪的是，这些游戏总是惊人地成功，并且连那些对游戏一贯鄙视的人也在赞赏他。当然，这一切都不是偶然的，因为他的确是个大师。

现在，假如有哪个游戏设计师说他从没有受到过Sid Meler的影响，那将是非常可笑的，这就好象一个电影导演说他从未看过希区柯克的影片一样。在电脑游戏界，Sid Meler就是希区柯克，就是斯皮尔伯格。他那植根于人性的设计思想，将比所有现在或未来的技术更加宝贵，并且永存。

二. John Camark

如果说，在游戏界有一个人能够引导整个业界跟随着他的脚步，按照他指引的方向前进，那么这个人就是John Camark。

作为整个游戏界最知名的程序设计师，Camark的设计技巧是超乎常人的，在业界里，Camark的编程技巧是所有程序员的典范。如果说Sid Meler是游戏设计教父的话，Camark就足以担任程序设计之父。如果你对此表示怀疑，那么千万不要流露出来，否则你会被其他的程序员认为神经有问题。

令人吃惊的是，Camark从来没有上过大学，他的编程技巧都是靠自学和钻研得来的。Camark天生具有程序员的天赋，对新技术的理解和掌握速度奇快，对与游戏有关的一切电脑知识都如饥似渴并且造诣颇深。1990年，还是个年轻人的Camark便研究出了用EGA（16色的显示模式）屏幕平滑卷动的方法，这在当时是不可思议的。

同年，id software成立，其后，他们发行了id的第一部游戏——Wolfenstein 3d，该游戏获得了空前的成功。现在在一些机器里，或许还能找到这个游戏，它优秀的不依靠任何硬件加速功能的帧速率和严密的迷宫设计无一不体现着Camark的心血和技术。

Camark是一个纯粹的程序设计师，他相信可以用编程完成一切，并痛恨所有的专用接口。同时，他也是一位富翁。他拥有20多辆豪华跑车，身价连城。但是他仍然醉心于他的编程工作，每每工作到深夜。对这样的人，我们只能欣赏并表示羡慕，有的时候你不得不承认，上帝在造人的时候，并不是没有偏向性的。

三. Richard Garriott

里查德·加利奥特是RPG游戏领域最著名的人物，如果你对此不够理解，那么《创世纪》这个游戏可以告诉你这是为什么。《创世纪》是电脑游戏史上最受欢迎也最长久的RPG游戏。到目前为止，它已经出了八代，九代正在制作之中，据说这也将是Origin的最后一个单人游戏，以后他们将放弃这一领域，全力制作网络游戏。实际上《网络创世纪》早已成为新的RPG游戏的样板，它的声誉和影响遍及世界，即使是在一些网络还不发达的国家，《网络创世纪》也是玩家们极力想要参与其中的游戏。



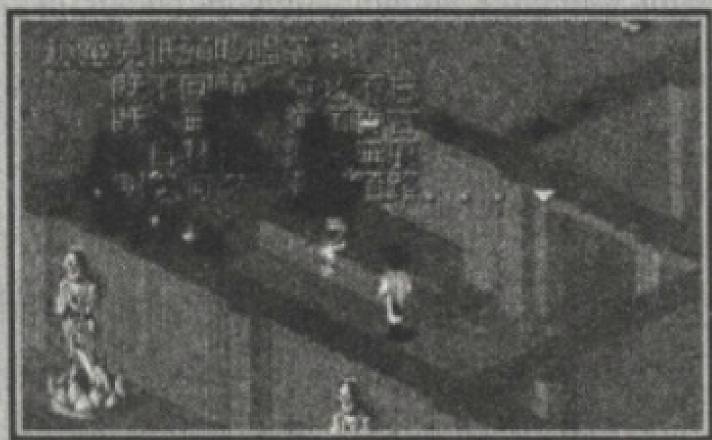
加利奥特开始尝试制作游戏，还是在他上高中的时候。他对RPG游戏达到了痴迷的程度，整天沉湎于研究龙与地下城的手册，然后再把那些东西输入进电脑终端。1979年，他制作了自己的第一个图形RPG游戏，名叫Akalabeth，也就是最早的《创世纪》。没有想到的是，他的游戏竟然受到广泛的欢迎。到了1983年，他和他的哥哥Robert一起成立了Origin Systems公司，开始自己出售UltimaⅢ以及后来的续集。《创世纪》被移植到各种平台的游戏机种和PC上，在世界范围内广泛发行，各种版本超过一打，至于具体的销售数量则很难统计。RPG游戏总是有着最忠实的固定玩家群体，如果以这个标准来衡量，《创世纪》系列甚至可以算作最好的游戏。

1992年，电子艺界出资收购了Origin，这使得他们有雄厚的财力去制作一些豪华的游戏，比如《银河飞将》系列。不过加利奥特最热心也最擅长的还是RPG游戏。他依靠EA的资金，建立起第一个网络游戏平台，为人们带来了划时代的《网络创世纪》（Ultima Online）。这是世界上第一个完全在网络上运行的图

形RPG游戏，具有MUD的一切优点，却更接近一个虚拟的社会。3年来，无数的玩家沉迷于UO之中，演绎出无数的网上故事。随着时间的推移和技术的进步，历史或许会证明，UO的今天就是电脑游戏的未来。

十年内的国产游戏业

实际上，中国，甚至亚洲的电脑事业整体水平都无法赶超美洲和欧洲，这是很明显的事情。现在在我心中唯一留下记忆的就是当年台湾智冠制作的《三国演义》。我至今记得我听到PC喇叭里传出“曹操匹夫，安敢欺吾”时的兴奋与激动……那不过是几年前的事情。



在那之后，台湾游戏业把重点放在了外籍产品的汉化上，在我使用286-386的那几年里，被汉化的优秀大作纷至沓来，比如《魔法门》、《鬼屋魔影》、《黑暗之蛊》等等。这些东西每每令我眼里放光。感觉上，第一个中文武侠RPG是《侠客英雄传》。我当时还没有接触电脑，所以无从得之。再后来比较出名的就是《轩辕剑》系列。1995年，大宇制作了中文武侠游戏的经典之作《仙剑奇侠传》。该游戏甫一推出便受到巨大欢迎，拷贝数量无以计算。我不想再对这个游戏评论些什么，因为它既是里程碑，又是枷锁。

我印象中的第一个国内原创游戏是金盘公司制作的《神鹰突击队》，接着金盘又制作了《历史大登陆》等几个军事题材的游戏，算是拉开了原创游戏的序幕。前导在原创游戏的发展史上也占有相当重要的地位，《官渡》是第一个国内原创的三国题材的游戏，也是第一个进行正规市场运作的游戏产品，它不但在国内造成了很大的轰动效应，更将产品推广到了日本和台湾省。从《官渡》以后，前导又制作了《水浒传》、《西游记》这两个以中国古典名著为题材改变的作品，但业界对这两个产品的评价并不高。他们的重点产品《赤壁》，虽然制作周期很长，投入资金很大，但也没有被市场接受，因此前导的消亡也就不可避免了。前导制作的产品很多，工作人员也很多，但在中国影响最大的游戏公司却是尚洋公司。《血狮》的市场炒作是最成功的，但产品无疑是最失败的，这对原创游戏是一个很大的打击。在《血狮》之后，原创游戏产品沉寂了很长的一段时间。在1998年，目标公司的《铁甲风暴》和创意鹰翔的《生死之间Ⅱ》令国内市场又有了一些生机，国内原创产品又渐渐地多了起来……

至于国内外的水平差异问题，归结起来就是资金上的差距。没有资金，游戏公司就无法购买高档的专业设备，也无法得到专业技术人才，而得不到这些的结果就是勉强做出一个劣品，劣品当然更无法获得利润。于是再重复……这是一个恶性循环，我无法肯定这个恶性循环会持续到什么时候。和外国不同，在世纪之交的时候，我们国内的游戏业面临的仿佛是一座飘渺的山峰，没人知道里面到底是什么，但是仍然有无数的探宝者在向里面攀登。

我们不能苛求游戏公司，更无法苛求游戏制作人员，他们已经自我放逐了足够长的时间。说老实话，我们能做的，也许只是在旁边看着，远远的鼓几下掌。我不苛求别人能够牺牲自己投身游戏圈，我只希望大家对待国产游戏的时候，能够宽容一些，理智一些，现实一些。当然，这些话，游戏公司也应该记住。

……

结语

每一个游戏是一级小阶梯，我每爬一级，就更脱离畜牲而上升到人类，更接近美好生活的观念，更热爱游戏。

20世纪将要过去，新的世纪即将到来。我们无法预测我们在下个世纪里会遭遇什么，人类又会变得如何？这一切都将逐渐从推测变成现实。

电子游戏自发明到现在，已经极大地改变了人类的生活环境和生活。它已不仅是一个产业，更发展成为一门专门的艺术。就象电影一样。我预言，在未来，游戏将更加深入地渗透到人们的生活中去，成为人们生活中不可缺少的一部分。

历史不可逆转，无论你对已逝去的岁月怀有多么深的回忆和眷恋，都无法留在过去的年代，时间总在飞逝，我们必须迎接未来。

1994年，加拿大的一个儿童团体来到联合国论坛上，12岁的女孩阿加蒂面对世界各国的首脑，发表了以下的讲话：“今天，我们来到这里，面对着你们说出我们的心声，我们到这里来是想告诉你们，请停止不必要的争斗，让我们能够自由地生活在一起，请不要让战火继续燃烧我们的家园，不要让垃圾继续堵塞我们的河流。我们需要蔚蓝的天空和自由的笑容。我们是你们的孩子，我们要在你们留下的星球上生活，请思考一下，你们究竟要留给我们什么？”





恋爱物语 II

北京 无名亡者

瓦尔大地是一个科学与魔法共存的世界，所以也就有了魔法学员的诞生，因为受到哥哥的影响，阑兹同样选择了魔法学院就读。没有想到在这个时候，整个世界在温室效应威力发挥的情况下，开始出现气候异常的现象，间接导致彩虹花不断的生长。如何成功的阻止环境继续恶化下去，于是便成为魔法学员现今的最大责任，阑兹与五位女孩将要如何来化解这个危机呢？

相信对于喜欢恋爱养成游戏的玩家们来说，一定都还记得《恋爱物语》这一款的杰出作品吧！游戏中登场的女主角人数不但高达12位，就连结局的数目都逼进百位大关。因此一般玩家很难在短时间之内就看到完美的结局出现。为了改善一代的缺点，这回由第三波代理的《恋爱物语Ⅱ》，很明显地将庞大的游戏构架大量地简化，虽然女主角与结局的数量大幅缩小，不过玩家更为开心的是游戏的可玩性增加了许多。

由于《恋爱物语Ⅱ》采用高彩解析来显示画面，因此无论是在精细度方面或是色泽及配色处理方面都好得没话说，尤其是在成功的人物设计的作用下，就连一般不太喜欢玩游戏的女性，恐怕也会引起她们想要一玩的兴趣。另外一方面，游戏对于事件背景的绘制处理相当讲究，如果玩家不仔细观察的话，大概都会将这些场景当做真实的照片！

这款游戏的故事进行完全都得要靠着行程安排才行，玩家不但可以爱什么时候休息就直接休息，而且还可以针对特定的课程展开密集学习，这对于真实生活当中的学生可真是一大福音，不是吗？不过休息是为了要走更长远的路，玩家也要随时注意主角的体力状况，要是过低的话可是会生病的呢！至于这些课程的内容真的是包罗万象，但是由于部分行程只能排在固定的星期几上课，是玩家比较需要留意的地方。觉得每一周都要再排一次行程很麻烦吗？没关系，除了需要强制进行的学校活动之外，《恋爱物语Ⅱ》将会帮您自动记住上周的行程内容，这样一来，您就不必再整个重头来过了。

这类恋爱养成游戏最容易让玩家感到厌烦的地方，应该就是那些会不断重复出现的课程动画画面吧！为了让玩家更能够融入学校活动之中，《恋爱物语Ⅱ》不但特别加强了这部分的视觉效果，以便让它的趣味性大幅度提升之外，还多了换位与分组的设计，而且还直接影响到主角的学习情绪，使得观看这些过场部分不再是一件痛苦的事情。当然，突发事件在《恋爱物语Ⅱ》里同样也扮演相当重要的角色，除了假日会在校内发生的事件之外，就连一般上课的时候也会有事件不断地发生，多少因此而冲淡了重覆课程动画所带给玩家的不耐烦的情绪。

在游戏的剧情编写方面，《恋爱物语Ⅱ》成功地将大目标纳入其中，也就是要想办法化解瓦尔大地之温室效应的危机，然后将与五位女主角都保持良好关系的小目标插入其中，另外再配合上六人之间的爱情酝酿的描写，以及五位女主角所各自拥有的不为人知的隐情，构成了这一部不落俗套的恋爱养成游戏作品。

音乐在游戏当中的份量不算太重，更由于它巧扮着绿叶辅助的角色，假如玩家没有特地留意的话，可能都不会在游戏过程当中特别加以聆听与欣赏。语音部分的演出虽然是相当不错，而且每一位人物的个性营造都做得非常棒，但是很可惜的一点是，由于游戏里头的讯息实在太多，玩家仅能够听到部分重要对话。《恋爱物语Ⅱ》的操作更是玩家无需担心的特色所在，真的是一鼠在手游玩到底，再加上游戏本身界面系统的优良规划，无论您身为这类游戏的新手或老手，都可以在很短的时间之内上手畅玩。

《恋爱物语Ⅱ》是一款相当不错的恋爱养成游戏，它有着讨人喜欢的人物演出与丰富的剧情安排，并且还有着试图将游戏世界更为生活化的高度策划，相信凡是不排斥玩这类游戏的玩家，都可以在这款游戏里得到最大的满足！





赛普特拉战记

晶合实验室 奥杰

很久很久以前，创世主在浩瀚的宇宙中制作出无数颗闪亮的瑰宝，它们蕴藏着不同的秘密。在这些瑰宝当中有一颗神秘的赛普特拉星球，它的秘密就深藏在内核之中。赛普特拉星球的结构奇特，自外而内由7个“壳”组成，除了7个“壳”之外，赛普特拉星球上还有一个贯穿星球两极的中心发生器（Spine Core）。赛普特拉星球上7层“壳”中的生命以不同的方式生活，但是从古至今在他们中间流传着很多关于赛普特拉星球的传说，讲述了创世主之所以创造了世界，是因为他希望在自己离去之后，人类能够从中获得他的力量。创世主还制造了两把钥匙，可以开启创世主礼物之谜，获得许可进入天堂之国。后来，魔鬼Gemma出现了，他横扫赛普特拉星球，找到了创世主留下的钥匙，妄想着接管天国，获得神的全部力量。神愤怒了，他派自己的儿子Marduk来到赛普特拉星球，经过100个白天和黑夜的战斗，终于打败了Gemma，重新得到钥匙，然后将钥匙藏在无人知晓的地方。不过Marduk告诉人们，世界再次面临灭亡的时候，会有人找到钥匙，从而得到神的力量以拯救世界。时光荏苒，岁月匆匆，有一天Marduk的预言真的变成了现实，赛普特拉星球上战斗也就拉开了序幕。

在游戏中，玩家将扮演居住在第二层“壳”中的垃圾族人Maya，以拾取混沌族人扔下来的垃圾为生。一天，表弟Tori负气离家出走，Maya去寻找Tori，没想到卷入了可怕的战争之中。混沌族人找到了Marduk隐藏起来的钥匙，为了揭开赛普特拉星球的秘密，开始向地心进军，霎时间风鸣鹤立，草木皆兵，许多下层的种族包括垃圾族人被迫外出逃难，害怕毁灭降临。Maya奋不顾身，阻挡混沌族大军前进的步伐，保卫自己的赖以生存的家园，面对穷凶极恶的混沌族人的侵袭，义无返顾地勇往直前。

Maya的队伍中最多可以带上2个伙伴，因此队伍由3个人组成。在游戏中一共有8个人可供选择，从人类到非人类生物，从机器人到电子人。每个角色都有自己的特征和能力，对待不同的问题有不同的解决方法。另外由于《赛普特拉战记》曲折的故事情节，有些角色在队伍中会发生争斗，甚至是不死不罢休。因此在选择伙伴的时候，一定要考虑清楚。在整个游戏中会在不同的“壳”中遇到很多NPC，与这些NPC交谈获取信息对于完成游戏是非常重要的。当与NPC交谈的时候，会发现他们对队伍中的每个角色所说的话都不一样。因此有的时候游戏进行不下去了，可以让队伍中的不同角色与NPC交谈，就可以得到新的信息。不同的角色对应不同的NPC，交谈之后，得到关键信息。

《赛普特拉战记》中的各种角色描绘得细腻真实，都是通过3D模型采样制作，然后手绘而成的。虽然游戏是在分辨率640×480，16位色模式下运行，但是丝毫不影响画面质量。《赛普特拉战记》中的画面背景没有重复的，100多个绚丽独特的场景，不会使玩家产生厌倦心理。虽然《赛普特拉战记》不是一个3D加速游戏，但是Valkyrie使用了交互式光影技术，包括实时的彩色光源、实时的角色阴影以及互动光源与阴影等。游戏中的魔法效果瑰丽多彩，运用了粒子效果、逐渐衰弱还有镜头的缩放等技术，颇具动感。此外《赛普特拉战记》的CG动画也制作得非常有水准，可谓是声情并茂。

虽然《赛普特拉战记》不具备联线功能，但是它在其他方面的出色表现足可以被称作是一款优秀的RPG游戏，而且，《赛普特拉战记》也并不适合制作成一款在线RPG游戏，如果勉强制作出联线功能，那么在其它方面一定会大打折扣，倒不如象现在这样制作成出色的单人RPG游戏，在故事情节、图形界面和音乐效果等方面给人以美妙的感受。相信众多的RPG爱好者一定会在赛普特拉世界中一试身手。

Team Fortress 众志成城Ⅱ

辽宁 枫红一刀流

从《众志成城Ⅱ》的Demo来看，这部游戏是引用了《半条命》的引擎开发的，场景相当洁净富于现实，看不出有什么不足的地方。这部游戏采用了一种Detail系统以塑造富于生气的角色，并根据视角的距离来调整多边形贴图的数量以达到动作的连续性，这个系统当角色处于远景时，会减少贴图，离近时会增加贴图，始终保持一定的视觉效果，减少电脑资源的浪费。这部游戏同时还完善了网络功能，为此设计了LOD系统，为了减低传输上的负担，也和单机任务一样简化了贴图。

这部游戏的热点在于加入了语音通讯功能，玩家作为一名指挥官，俯瞰一幅即时的作战地图，你可以点击每一个角色用语音来命令他，不过游戏不允许许多个队员同时交流信息，所以十六个队员不可能有同时说话的机会，否则谁也听不到对方的声音。有趣的是，当玩家们互相对话时，他们所扮演角色的嘴也会相应地嚅动，真是生动极了，不管他们在发售游戏时会不会搭上一个麦克风，这项声音技术已决定应用到游戏之中了。





队员基本上与前作相同，不过他们的技能被加强了，工程师制作重机枪，其它的队员可以使用它，如果队员找到了弹药军火之类的东西，他还可以提高其攻击力，另外他还可以在地图上修造沙袋掩体或设置警报系统。有的角色可以被任命为长官，从而有一定范围的影响力，在影响力范围内的队员，动作会更精确，移动也会更迅捷。

游戏中共有二十幅地图，每幅地图都包括一个任务和攻击目标，这些任务被设计得刺激而富于挑战力。比如有一关是利用伞兵去营救集中营中的战俘，首先要应付的是发现伞兵并循迹追来的敌兵，然后才能展开下一步的行动。队员的动作通过细致连贯的动画来表现，如队员可以一边快跑，一边朝另外一个目标射击，随着机枪的座力，他们的手臂和肩膀会不断地抖动，脸部会朝着目标凝望，很逼真生动吧?！这在以前是见不到的，往往角色只能朝固定的位置跑动，或在固定的位置射击。

游戏中还有一种训练模式，当你在游戏中手足无措时，屏上会出现相应的提示菜单，指导你如何进行下一步动作，比如一个工程师在一位置不知做什么时，电脑会提示你在这里可建造一座炮楼，当到达目标后，电脑还会指导你如何来完成任务，对于攻关线索提供有效的指引或暗示。

创世纪IX 升腾

ULTIMA: ASCENSION

辽宁 枫红一刀流

《创世纪》系列是Origin公司的金字招牌，长期以来，Origin公司一直将《创世纪》系列的重点放在《网络创世纪》及其续作上，现在，终于又将目光转回到《创世纪》系列的根本上来。尽管第8代不尽人意，这部《创世纪IX——升腾》将由Origin的总裁Richard Garriott亲自负责设计和企划。目前在经历了将近三年的开发之后，在今年的E3大展上，Origin展示了这部新作。

经过几年时间，先进技术在游戏中的应用已今非昔比。《创世纪IX——升腾》与前作相比有了以下几点突破：游戏世界以3D多边形构图，而不是传统的点阵图素贴图，人物和环境均是3D模型，并且建筑不再是一层一层的链接，而是一个整体的世界。游戏仍然采用第三人称的视角，采用6个摄影视角来跟踪角色活动，画面可以上到640×480×16bit，并且天气效果非常显著，夜以继日周而复始，当太阳在天空以一定的轨迹移动时，地上景物的阴影也会随时间变化，而雪、风、雾的自然表现也细致、真实，就连游戏世界的地图也是弧形的。游戏小组尽量模拟现实的物理特性，比如飘浮和沉落的效果，还有动态光源和水波滟潋等，使一个真实的世界浮现在玩家面前。

游戏开始于一间城镇的民居之中，接下来按照游戏的提示学习一些基本操作和技巧，角色的道具栏可用热键弹出，里面有一些普通道具和卷轴，找到背包可以增加道具的储存空间（跟《生化危机Ⅱ》一样？！），找到罗盘可以指引方向，你还可查看技巧状态以了解自已的基本属性。接下来你终于可以出去冒险了，来到公园找到了一辆常见的吉普赛四轮马车，里面的算命人给你指点前程，原来你肩负着拯救世界的使命，路就在脚下……



游戏的控制非常简便，鼠标移动可引导角色跟随，左击可拾起物品或执行相关动作，Tab键可使角色进入战斗模式，点击对手即可自动攻击。这使一向繁琐的RPG游戏有了较大的改善。

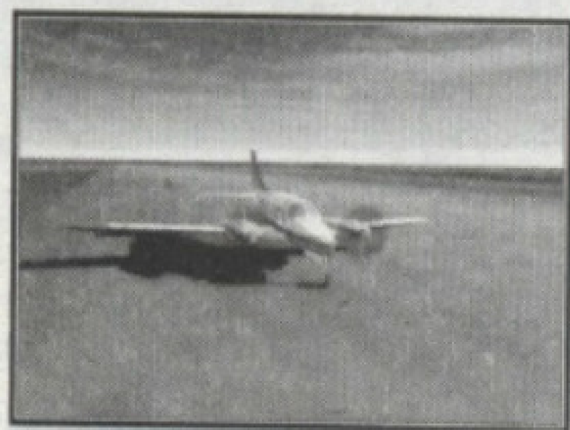
《创世纪IX——升腾》有100个小时的冒险历程，有即时语音对话解说，还有线上教程，不过要顺畅运行需要一块加速卡和至少要64兆内存，不过，这对于现在的玩家实在算不上什么了。

超真模拟飞行

北京 iQ

Terminal Reality公司即将推出《超真模拟飞行》。Terminal Reality的总裁Mark Randel以前就是《微软仿真飞行5.0》的程序设计师之一，在成立Terminal Reality公司之后推出了许多脍炙人口的飞行射击游戏与赛车游戏，像是Terminal Velocity、Fury3、Monster Truck Madness等。此次该公司利用优秀的Photex3图像引擎，加上高拟真度的飞机与地面景观，《超真模拟飞行》尚未推出就受到了各界极度的重视与注目。

《超真模拟飞行》仿真CESSNA172RG、Piper Malibu Mirage、Piper Navajo、Beechcraft KingAir 200以及Cessna Citation10五种飞机，各位可以从名单上看得出来，这些飞机都是学习驾驶私人飞机与多发动机飞机时一定会遇到的几个机种。刻意地排除大型螺旋桨与喷气客机，目的在于不要使游戏失焦，专心一致地仿真基础螺旋桨教练用飞机，其成果也是相当斐然。不同于《微软仿真飞行》中仪表板配置与数量会因为可以使用的资源而受到重新排列或者是遗漏，《超真模拟飞行》中的每一架飞机的仪表板完全仿真，该架飞机的所有廊板配置与使用仪器，甚至Terminal Velocity 公司还与Bendix、Allied Signal等航电仪器制造商合作设计游戏中的仪表板配置，这样使游戏具有无比的真实性。



《超真模拟飞行》仿真全世界9 500多个机场（足足是一般民用航空仿真飞行游戏的3倍！）。在座舱中你还可以叫出全美国52个区域管制航图（vector map），向窗外看出去，你拥有24种不同的视点，甚至在晚上，你还可以因时节、所处地点与时间的不同，仰望天空看到在正确位置上出现的400颗亮度最高的星星！通过《超真模拟飞行》，除了目视与仪器飞行（VFR/IFR），你甚至还可以使用卫星导航！更值得惊讶的是，《超真模拟飞行》使用美国国家地理资源局（USGS）的影像卫星所获取的影像与地形资料，实际应用在游戏地形景观的制作上面。在纽约、芝加哥、达拉斯、旧金山与洛杉矶五个各约一百平方英里的区域中，你在游戏中看到的会是IRS-1C影像卫星所摄得分辨率高达5m之地面景观，每个区域并具有超过500以上的3D对象；游戏中其它5万平方英里则会使用Landsat影像卫星分辨率达25m之实际地面景观，全世界其它的区域也都有所仿真，并利用后面所会提到的开放式架构让全世界各地的玩者自行制作地形景观。



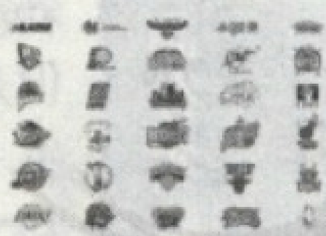
有人说，《微软仿真飞行》之所以会成功的原因就是因为它采用开放式架构，并且公开其档案资料格式，允许网络上各个国家的飞行迷们建立自己的飞机、地形景观、机场与各种对象文件。市面上其它的民用航空仿真飞行游戏均没有采用这种概念，所以在市场上的占有率发展有限，但是《超真模拟飞行》可就不同了。《超真模拟飞行》采用相同的开放式架构概念制作程序架构，游戏一推出之后会马上公开制造地形景观、飞机与3D对象档案等的发展工具程序（SDK），让全世界各地的玩家可以自行架构自己国家的仿真飞行世界！相较于《微软仿真飞行》从5.0到98版本均未改变的成像引擎，《超真模拟飞行 》比《仿真飞行2000》更让笔者期待。使用开放式架构与炫丽成像引擎的她一开始就拥有明星的架势，真实的仪表板配置与航空航天动态特性的仿真更让她对于成为最受注目的民用航空仿真飞行游戏之前景有着美好的未来。届时各位就可以用《超真模拟飞行 》来FLY！在计算机上利用现代科技，虚拟地一尝真正飞行的美梦。



游戏试炼场

You Xi Shi Lian Chang

篮球2000 (NBA LIVE 2000)



游戏类型：体育
制作：EA SPORTS
发行：EA
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×

令人激动的《篮球2000》终于赶在2000年之前和大家见面了，在这千年之交的时刻，《篮球2000》为我们带来了什么呢？

首先是乔丹的加盟。在前几代中，这位“飞人”的缺席始终是《篮球》系列不小的缺憾，尽管明知“PLAYER”所指，但玩家的心中一直期望着乔丹的名字。大概是退役后的乔丹想让FANS不光在球场上怀念他吧，在《篮球2000》中，他终于妥协了。



图像的进步是理所当然的，经过1年时间，《篮球2000》比上一代有了长足的进步，这尤其表现在运动员和观众的制作上。你会为运动员的表情感到惊讶，被现场狂热的观众所感染，一切仿佛真的是LIVE!

《篮球2000》不光有一个漂亮的画面，在其它方面也是无可比拟的。经过修整，运动员的动作流畅度和真实性达到前所未有的程度，游戏尽量模拟了真实中的赛事。操作没有变得更复杂，而在此基础上，动作却更加完美了，这正是玩家所需要的。

EA SPORTS是游戏史上最优秀的体育类游戏制作公司之一，无论是FIFA系列还是NBA系列，它总能走在众多同行的前面，这一次，《篮球2000》也没有例外。

三角洲特种部队II (Delta Force 2)



游戏类型：动作
制作：NOVALOGIC
发行：NOVALOGIC
系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN9×

如果问现在网吧里什么最热，答案就是《星际争霸》和《三角洲特种部队》。这两款游戏占据了网吧里9成以上的机器。制作《三角洲特种部队》的NOVALOGIC一向是以模拟游戏著称的，直到这款游戏的出现为止。在一代的成功之后，NOVALOGIC在动作游戏界已经威名远扬，于是《三角洲特种部队II》也成为期盼的焦点。



以前，QUAKE几乎成了动作游戏的代名词，而《三角洲特种部队》以清新的画风和空前的真实感打破了这个观念。《三角洲特种部队II》仍然把握这一方向，并且将游戏和现实之间的距离进一步拉近。《三角洲特种部队》最优秀的地方就是“真实”，无论是图像还是系统，让玩家感到自己是有血有肉的人，感到生命的脆弱和战争的残酷（本来嘛，哪有QUAKE那样的人）。

《三角洲特种部队II》制作得更加真实、细致，与之相比，一代更象个试验品。游戏图像仍采用2D引擎，虽然图像比以前细致，但不支持3D卡，不过现在已经出了3D补丁。从操作上看，比一代略有改善，但还不完美。场景比一代可多多了，足够你玩上一段时间不腻的。

其实，谁都知道《三角洲特种部队》的多人模式才是精髓，在和朋友们紧张的对战中，有谁会留意那些任务啦、画面啦什么的，保命和杀敌才是重要的。



型桥梁连接在一起。实际上，在很多居民心中，红柳桉又被看成“生命之轮”。在这片广阔的领土上，黑暗借助一个叫白银的邪恶巫师统治着整个王国。从他修建在麦塔仑血岛上方的宫殿里，他以无与伦比的冷酷和腐败控制着8个小岛。对力量的欲望，不但让他把这个世界看作一个玩具，更促使他与恶魔签下恐怖的协约。

在远离白银宫廷的地方，在格诺大图书馆的前面，耸立着无垠的沃丹特森林。这里住着一对年轻人——戴维和他的妻子詹尼芙，他们和祖父一起住在城郊小木屋里过着与世无争的平淡生活。但是，白银，这个最邪恶的巫师，他热衷于力量，甚至想要唤醒魔神“天启”，把整个“红柳桉”推向灭亡。为了取得“天启”的信任，白银假借要娶一个新王后为名，把红柳桉的妇女全部抓走，准备用来祭祀“天启”，这其中，也包括了戴维的妻子……戴维为了救回心爱的妻子，义无反顾地踏上了未知的冒险旅程……

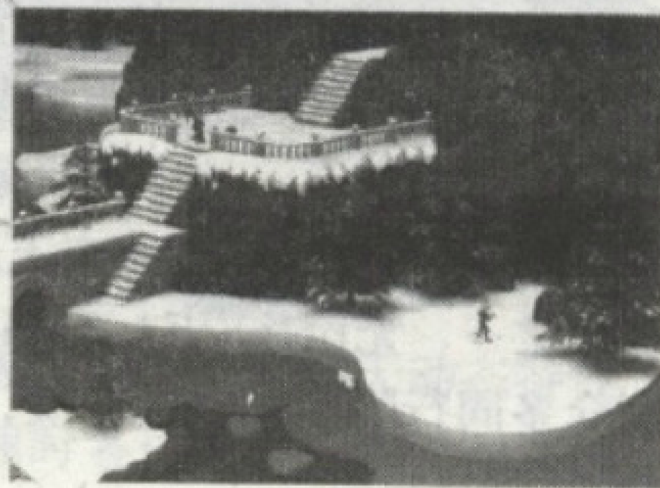
虽然，这只是一个英雄救美、惩治邪恶的古老传说，但是，生死与共、相爱的人互相救助是爱情永恒的真谛啊！每一个女孩子，都曾经幻想过她是幽禁在高高塔楼的公主，在某一天，她的王子骑着白马来救她吧！不要说故事的老套，爱情的故事本来就是千古传颂的；不要说英雄救美的俗套，难道你没有幻想过去当英雄？在那样的危机时刻你会袖手旁观？就象很多很多女孩子在看完《泰坦尼克号》后会问他“你是不是会去救我”一样。我也想问你，你是否仍然会为这样的故事感动？那么去吧，去救你的公主吧……去发现王国里鲜为人知的秘密，寻找8颗魔球获得击败魔神的力量，去参与那场光明与黑暗，正义与邪恶的战争吧！

《银色幻想》是一个什么样子的角色扮演游戏呢？也许，我们应该从它的开发小组谈起。作为熟悉游戏的玩家，应该还会记得曾经沉浸在“鬼屋魔影”的“恐怖”里面的日子，那个时候，那个游戏的出名就和“午夜凶铃”、“异形”、“沉默的羔羊”一样。而《银色幻想》的制作者，就是“鬼屋魔影”系列的缔造者Infogrames！就象westwood除了“即时战略”也会制作“黑暗王座”这样的冒险游戏一样，我们也不妨一起来看看冒险类游戏霸主Infogrames带给大家的遥远的故事，是不是也会给我们留下深刻记忆，或者，被感动其中。

遥远的故事

欧洲中世纪，历史上是一个漫漫黑夜的时代。故事发生在一个叫做“红柳桉”的世界。在这个小小的世界里，黑暗的力量统治着一切。也许，你可以把这个红柳桉的世界可以想象成一个“车轮”，庇护所为轴，其余的小岛以辐射状分散在四周，其中一些由巨

遥远的世界



作为一名游戏爱好者必然会挑剔游戏的画面音效种种，这是无可厚非的。就我个人观点而言，《银色幻想》在这些方面，颇有些相似

于《最终幻想VII》，但是很明显，它不要求你踩地雷，所有的敌人都是可视的、固定的！呵呵，先不要窃喜，如果某个场景里面的敌人你不全部打倒的话，你可进入不了下一场景哦。不过，敌人的水平不高。重回正题，在游戏中，所有的场景都是三维的，细腻精美的程度和质感却是略胜一筹，不同区域都有明显不同的特征。在游戏中，场景都是预先制作的，因此游戏中视角不能转换，且为了保持游戏的连贯性，在同一场景中，无论何种状态（叙事、战斗等），都不进行任何切换。你所代表的英雄的装备更换也能够最终体现在角色的外观之上，就象劳拉一样会从身背后拔出一把剑啊斧子什么的拿着，挺威风的。使用魔法的时候，主人公会在手上举着燃烧的火焰跑来跑去，然后一个小球扔过去，颇觉有趣之余，也不免有些单调。

遥远的战斗

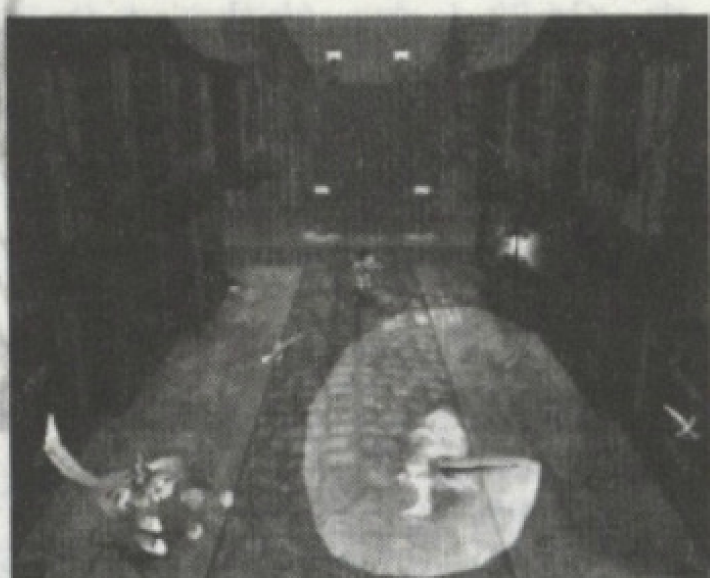
《银色幻想》的战斗设计得十分出色，甚至可以说是令人非常过瘾。游戏中动作设定非常简单，鼠标加上键盘上的CTRL键便可以完成全部战斗操作了，并且在游戏一开始的时候戴维的爷爷还怕你看不懂说明



书而教你基本操作，当你学会后便可四处征战了。操纵着你的主人公跑到敌人附近，左躲右闪，直刺或者拦腰斩，怎么操作就看你了。是眼观六路、耳听八方，随时关注自己的生命状况进行战斗中的疗养还是一味厮杀，是溜到敌人身后偷袭还是勇敢地面对面血拼，是大家一窝蜂上还是一个主打别人站在远处攻击呢，是用魔法还是用弓箭或者直接用剑砍呢，总之，做什么选择都在你。只不过游戏必须到固定的存盘点存盘（当然大战前会有存盘点的），战斗中不杀死全部敌人绝对不允许离开，物品补给要自己平时记得去买，因此如何提高战斗效率，在战斗中避免严重的受伤还是很重要的。不过就我的经验来看，那几个固定的存盘点还是挺频繁的，不用担心；作为对手的敌人也不是说特别强，根本就不需要额外练功；物品补给在地图出现后购买十分方便，没事情的时候去一趟没错，更何况还不断有敌人进贡。总之，只要在战斗中多注意，勤于补血，保证主人公不要都死掉，根本不需要什么修改大法。

遥远的配置

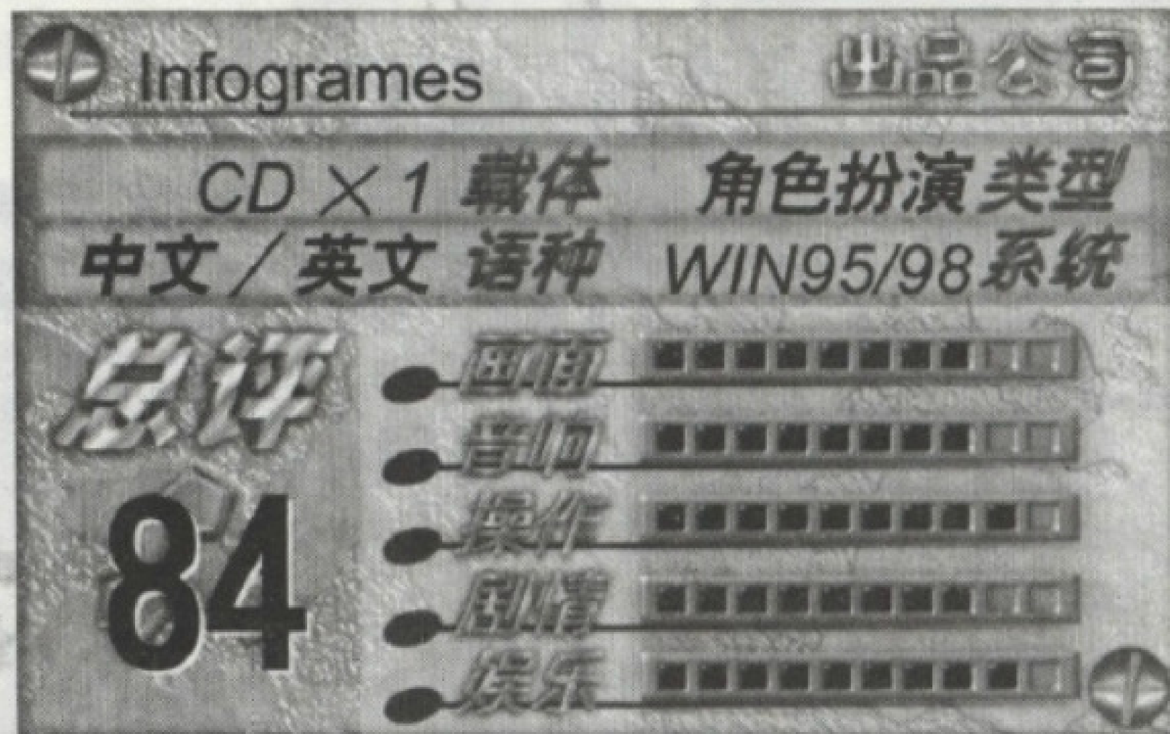
其实，真正的好游戏是应该不依靠过高的机器配置的，而《银色幻想》的系统配置被我戏称为“遥远的配置”，奔腾166以上的机器，32兆内存，根本就是很遥远的要求嘛！而且还不要3D加速卡！就冲这一点，



这个不浪费时间的3D华丽场景之中发生的采取即时战斗风格的角色扮演游戏，汉化的版本确实值得我们一窥了。

后记

随着时间的流逝，每个人的一生都获得了人性固有的善与恶，而由善恶之战衍生的故事也就这么一代代地传了下来，掺杂着一点点浪漫的情怀。虽然无法肯定在遥远的将来，给孩子们讲故事的是计算机还是美丽温柔的妈妈，但是，仍然会是这些我们熟悉的故事吧，仍然会是这个我们熟悉的主题吧，仍然会是同样的深深感动吧。不管是男孩还是女孩，仍然会去幻想做小小的公主、小小的勇士，仍然会去做那浪漫的梦。其实，生活因为幻想而变得更加美好和浪漫，游戏因为幻想才吸引了大批的同道中人；角色扮演游戏也正因为它能够更浪漫地实现你的一个个的金色的银色的紫色的梦幻，也会有它一代代的拥护者。



《铁路大亨》作为著名的经营模拟游戏设计大师席德梅尔的一部经典作品，在386电脑的时代便陪伴很多玩家度过了一个个不眠之夜。近10个年头过去了，《铁路大亨》的辉煌已经渐渐在人们头脑中成了历史，而整个游戏行业被灵感枯竭和无味的3D游戏所困扰的时候，GOD（开发者联盟）旗下名不见经传的PopTop Software成功地从Microprose手里获得了开发《铁路大亨Ⅱ》的权利。这个由《魔法门》系列首席设计师菲尔·史丹梅尔加盟的制作小组，以精湛的技艺和资深的游戏理解力终于实现了《铁路大亨Ⅱ》的再度辉煌。在98年的E3大展上，《铁路大亨Ⅱ》以无可争议的绝对优势获得了当年的最佳经营模拟游戏大奖。游戏在原来《铁路大亨》的基础上作了很多改进，最明显的就是在铁路建设中加入了完整的股票操作系统，这为游戏增加了更多的选择与乐趣，即使是不善于进行铁路经营的玩家，也可以走上通过股票发家致富的道路。

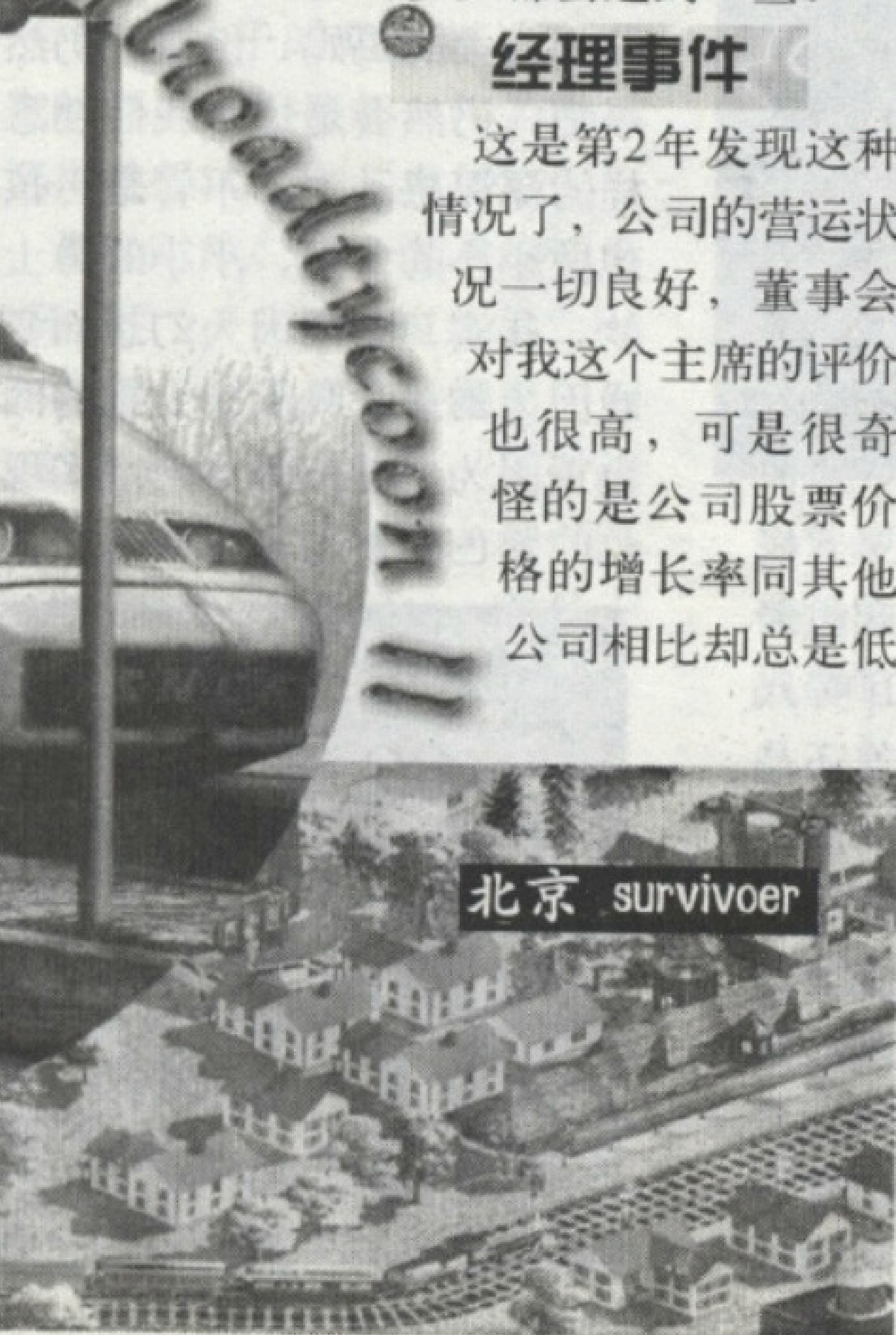
铁路大亨Ⅱ

railroadtycoon Ⅱ

当一名铁路大亨真是不容易啊，这是我在《铁路大亨Ⅱ》里苦心经营了两个月之后的最大感受。不仅要精心策划铁路建设和营运，还要留够资金预防经济萧条突然到来，更要控制住自己的股票以提防竞争对手利用股票对你进行金融打击。短短两个月时间，我从游戏中深刻体会到什么叫“金融场如战场”，这是我在现实生活中很难体会到的。游戏玩的时间长了，自然就会有一些感触，有一些奇奇怪怪的想法，下面是我在游戏中遇到的“真人真事”，相信大家在玩《铁路大亨Ⅱ》时多少都会遇到一些。

经理事件

这是第2年发现这种情况了，公司的营运状况一切良好，董事会对我这个主席的评价也很高，可是很奇怪的是公司股票价格的增长率同其他公司相比却总是低一些，这个情况让我百思不得其解，它严重影响到我个人资产的增长。因为在公司刚成立的时候我仅仅拥有自己公司的一小部分股票，如果自己公司股票的价格不迅速增长，那么我的购买力就会一直停留在一个较低的档次上，我的银行经纪人也不会借钱给我购买其他股票。为了改善这一状况，我尝试了各种办法，包括继续购买自己公司的股票，增加营运的机车数目，开通新的火车运行线，但是最终的效果总是不如人意。于是我怀疑是公司内部的问题，经过一番清查，终于发现原来是公司的经理在“作怪”，他的一项特殊本领就是让公司的股票价格降低15%。找到原因后，我毫不客气地请这位经理走人，重新聘请了一位能让乘客乘车的收入增加10%的经理。事后我想，为什么最早公司董事会要聘请这种人当经理呢？总结一番后发现当我希望大量购入自己公司股票的时候，让这种人当经理还是很有用的，毕竟有他的帮助我才能够以较低的股票价格购入大量自己公司的股票，防止竞争对手利用股票对公司的控制。不过到了自己比较有实力的时期后，为了公司的长远利益，同时更多的是为了自己的利益，只有让他另谋高就了，真是“狡兔死，走狗烹；飞鸟尽，良弓藏”啊。



北京 survivoer

对手攻击

当我收到银行经纪人给我个人的由于股票价格下跌而导致的破产通知时，我承认我着实慌了神。由于长时间的垫头购买，我的所有资产几乎都在股市里，而我的现金则是一个很高额的负数，因此如果股票价格下跌了，那我的个人资产很快就会变为虚有。更可怕的是，如果我在一段时间内无法将股票的价格提高或者将自己的现金债务降低到一个银行经纪人可以承受的数目上，那么我就只有被迫以时价抛出自己持有的股票，如果这种事情发生了，带来的将是一连串严重的后果，首先是我抛出股票而导致自己的股票价格下跌，继而我的股市资产严重下降，更加难以弥补同现金债务的差价，这将使我陷入一个恶性的循环，最后的结果肯定是我抛出了全部的股票后仍然无法偿还自己的债

务，而且我的竞争对手则会利用这个机会大量购入股票，最终我的公司被兼并，我被扫地出门。

我开始调查到底是什么原因导致公司的股票价格大幅度下滑，很快我就发现罪魁祸首是我的一个竞争对手，他试图通过卖空我的股票来打击我，这是一种公然的挑衅行为，我决定对他实行反报复行动。首先我继续垫头购买了自己的一部分股票，促使自己股票的价格继续上升，迫使他买回一部分卖空的股票，这一招已经使他尝到了苦头，然后我对他的股票采取同样的行动，大量卖空他的股票，结果发现他公司的实力也不过如此，在卖空了一部分以后，他的股票价格就已经跌到了一个不可思议的低水平，为防止他采取行动抬高股票价格，我转手就买回了卖空的股票，这时他的经济已经受到了强烈的打击，即使全部买回，他的股票价格也只有原来的一半了，看到如此的好情景我继续买进，当股票价格上升到接近原有水平时，我手头拥有的他的股票份额已经几乎和他持平了。

经济萧条

这是一次毫无征兆的经济萧条，当我看到报纸上说由于某些原因将导致经济增长持续一段时间呈下滑趋势后，我的股票价格已经下跌了40%左右，而且伴随而来的是乘客数量减少，各个厂矿的产量下降，收入呈直线下滑。年底公司董事会对我的评价就由以前的非常高兴变成了非常气愤，我的年薪也被消减了三分之一，几万元年薪对于我来说并不算什么，但是股票价格的下滑对我来说简直是一场天大的打击，我几乎不敢进行任何股票操作，一是因为我的购买指数已经跌到了一个很危险的地步，二是因为大家的股票都在下滑，谁也无法预测未来的形式，所以一点小的轻举妄动都可能导致破产。

由于收入的降低，我也不敢进行任何的铁路建设和扩张，必须留够一定的资金以防对手在这种时候乘虚而入。等待经济恢复的时间是最难熬的，看着来回奔驰而不能带来多少利润的火车，我真有一种度日如年的感觉。

实际上我心中还有自己的小算盘，那就是希望能够利用经济的恢复从股票上大赚一笔，最好能在经济恢复之前买进一些廉价的股票，等恢复之后高价抛出去，但是这个时机是非常不好掌握的，一旦操作不好就容易“偷鸡不成蚀把米”。但这时我已经算是一个股场上的老手了，通过对自己和对手盈利情况和股票涨跌的分析，我赌博性地把自己所有的购买力都购买了各个公司的股票。事实证明我做对了，伴随着经济的恢复，我在萧条期购买的股票现在价格都增长了一倍有余。这一次终于奠定了我在铁路行业龙头老大的地位。

兼并风潮

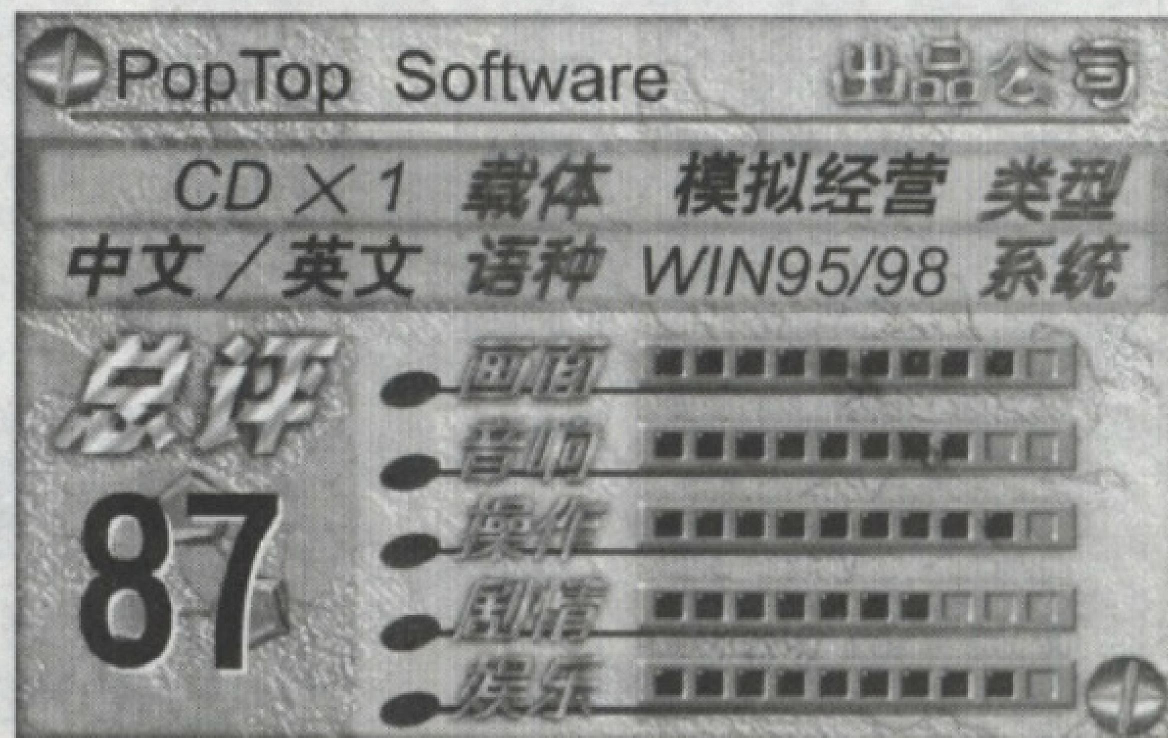
伴随着自己实力的不断壮大，我决定兼并这个地区位于第3位的铁路公司。事后回想这真是一个艰巨而又漫长的过程，从有这个设想到最后成功一共花费了我5年多的时间。首先我用3年的时间购入了这家公司20%的股票，虽然从理论上只需要10%我就可以参加该公司的董事会，并对董事长的工作提出质疑，但是为了让自己说话更有分量，我还是决定购入更多的股票份额。

当我的股票收购任务完成以后，我马上在董事会上提出了对该公司进行兼并的提议，但是这一次由于经验不足，我没有给出一个令所有董事满意的股票收购价格，所以结果可想而知，遭到了大多数董事的拒绝。万般无奈，这一提议只好推到明年再提出了。第二年，我准备得更充分了，在兼并之前抛出了一部分该公司的股票，使其股票价格降低了一些，然后迅速提出兼并的建议。这一次，我以股票市场价几乎多了50%的价格提出兼并，终于得到了大多数董事的同意。

帝国成立

当董事会的所有成员在那一天热烈庆祝我完成了公司的最高发展目标时，看着这个由我一手建立的繁忙有序的铁路帝国，回想着自己曾经历过的无数风风雨雨，我并没有像当初想象的那样兴奋异常，因为我清楚自己为了这一天付出了多少艰辛。

《铁路大亨Ⅱ》的游戏特点和其中无穷的乐趣是需要玩家自己到游戏中去体会的。而笔者最后想说的一点是，《铁路大亨Ⅱ》对国内所有喜爱经营模拟游戏的玩家来说无疑是一个喜讯，希望大家到时都能够从中领略到自己的乐趣。最后，请允许我用一句话来结束本文——这是经营模拟和策略游戏玩家的“最终幻想”！

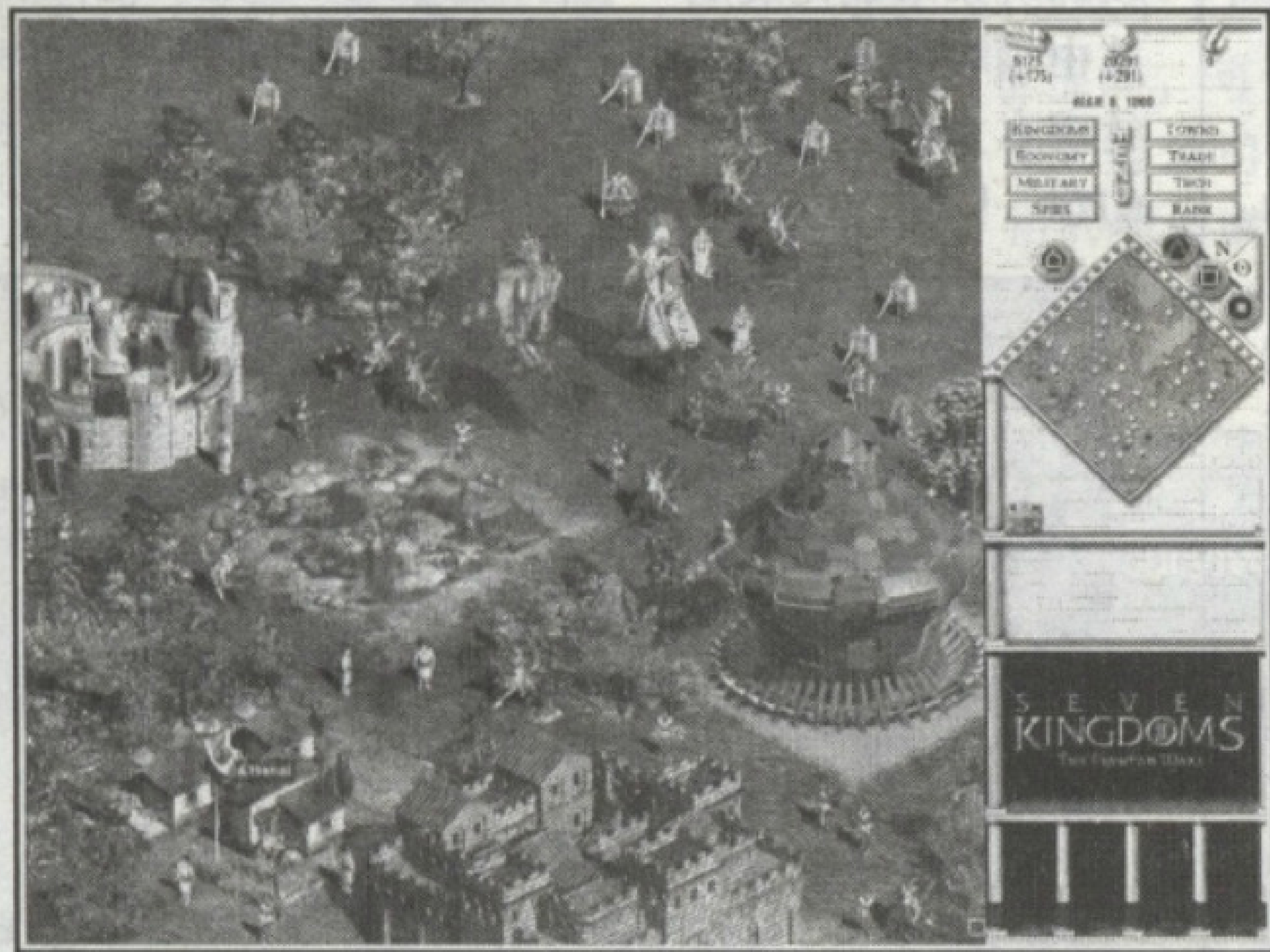


七国演义Ⅱ 弗莱坦之战

上海 隐藏人物

《七国演义Ⅱ——弗莱坦之战》（Seven KingdomsⅡ: The Frvhtan Wars）正式发行前，关于其归属权就闹得沸沸扬扬，Interactive Magic将该游戏发行权转让给Ubi Soft时曾发生过一些分歧，几乎中止此游戏的推出。因此，当它最终呈现在我们眼前时，我们不尽担心它是否还能象当初《七国演义》那样给世人以惊喜。事实证明，该游戏基本上延用了前作的概念，并且对它作出了更好地改善，而且还加入了一些全新的内容，虽然这并不是彻底的改头换面。但我认为该游戏的成功之处就在于在前作的基础上做出了提高和改进，从而达到了一个新的高度。

在《七国演义Ⅱ——弗莱坦之战》中，玩家必须打理各种事务，包括建设城市，发展新的项目，侦察邻国的情报，并搜捕出混入城中的间谍，而且还要在必要的时候采取武力行动。可以从12个人类统治的王国中选出其一参加战役，并且要把人民从弗兰顿（Fryhtans）的威胁中解救出来。每场战役都有一张总体地图，这张地图中显示了代表不同地图和任务的不同地域。游戏目的就是要成功地完成所有的任务，最终把不同的弗兰顿种族从地图上显示的范围之内完全驱逐出去。由于每个战役都是随机发生，因此即使同一场战役进行两次的结果也是完全不同的。每个王国除了有他们独特的作战单位之外，还有各种不同的神灵，可以召唤他们以获得帮助。每个王国在实质上没有什么不同，他们并没有各自独特的超能力或是弱点。可以通过控制更多的村民和市民们来获得更大的权力。然而，即使已经控制了50个村庄，如果每一个村庄中只居住着极少数人，对玩家也是没有任何好处的。发展自己王国的方法就是要吸引村民们到自己统辖的领地去。其中最好的方法就是要在那里为他们提供可以做的事情，也就是说应该建设一个良好的经济系统。然后，搜集原材料并且把它们制成成品，然后再把它们直接出售或是拿去做贸易，这些都是建立一个强大的经济体系的主要途径。这样，就为村民们和可能成为村民的人提供了大量的就业机会，也为资金提供了良好的周转方法。这样，就能不断地为村庄建设打下牢固基础，还可以在关键地带建造一个新的村庄。比方说，可以在矿产资源丰富的地方建设一个新的村庄，或者也能建造其他各种各样的建筑物。这些建筑包括了可以赋予村民们特殊力量的小饭店，村民们在那里可以学会侦察或是制造等等技能，以增加王国的生产力或国防力量；还可以建造研究城堡，由此就可以研制出更具威力的军用装置等等，象这样的建筑物还有很多。很明显，大经济建设和基础建设对于建立一个象欧洲军团一样强大的军队来说是至关重要的。无论是通过什么方法，只要拥有了强大的军队，就能使其他王国、城镇和弗兰顿都俯首听命。然而，暴力并不是获得成功的唯一方法。巧妙地运用外交手段、经济贸易、准确地侦察和建立联盟都是能赢得胜利的方法，这些方法不需要对任何人进行攻击（虽然说一些防御型的战斗是不可避免的）。只要在自己村庄或其他村庄里建立市场，就能进行贸易行为。既可以把货物卖给自己的人民，也可以把货物运送到其他国家出售。



此外，人类王国还可以吸引或是雇佣一些能人异士，强大的队伍对于游戏的成功与否有决定性的意义。他们通常伴随着某种特殊人造

物品的出现而出现，而且都有很强的防御能力，使他们在弗兰顿杀手面前显得更为强大。当声望值足够高的时候，就能吸引一些能人异士来加入自己的队伍。游戏的可爱之处在于在进行一些战斗型任务时，可以随意派遣战士参加战斗，但这样做的缺点就是，无论他们中的哪一个阵亡了，这个任务就会以失败告终。除此之外，还可以派其驻守在别国边防的堡垒中，这样就可以减弱敌国或是其他中立国的抵抗能力。



就画面而言，该游戏的视觉感受效果比原来的版本有了一个很大的飞跃。每个种族的建筑都有他们自己的样式，每一个集团也是如此。虽然城镇和建筑物明显比集团有更多的特色，但在细节上它们都同样的出色。游戏中加入了气候影响是一个很好的补充，它们增加了游戏的气氛，但却没有影响游戏的进程(比如在坏天气下移动变慢)。

从界面上来讲，暂停行动，观察地域，发布命令和检查各种行动的各种状况都非常容易安排和控制，达到了一个新的境地。在这些和一些热键的运用下，使它不管在任何地方突然发生什么事，都不会失去控制。最大的麻烦是仍然不可以直接把窗口之外的东西点击并且拖到当前的窗口来。那就意味着，当派部队到几个不同的地方攻击敌人时，除非他们在同一个窗口里，否则就不能使他们很容易的集中到一起。另外，游戏设计者还很好地安排了相关的各种信息，能很容易就可以控制自己的东西和发号施令 。

扮演不同类型的弗兰顿也是一种独特的经历，因为游戏的中心点已完全和作为人类时不同。弗兰顿人能制造的东西是很有限的，游戏过程也不如人类进行那么深奥。当农民加入队伍时，就可以用他们来建造人类的建造物。只是不要期望每个人都和其他人有完全不同的战役，或者不切实际的希望有弗兰顿战役。

音乐和行动的结合非常完美。节奏很简单，音乐逐渐由原来响亮欢快的节奏变为缓慢生动的节奏。背景音乐一直贯穿于整个战斗之中，以致于难以和配乐相匹配，制造出许多噪音。虽然声音效果和它的整体效果相比有一定差距，但其质量还相当好的。

在每一场独立的任务或是战役中，可以调整出适合自己的游戏难度。由此可见，这个游戏在人工智能方面作出了很好的优化。我从来没有在《七国演义》中看到过敌人的反抗，然而这次却发现电脑对手真的可以有策略地进行战斗，这个游戏中电脑对手明显知道他们在做什么，他们能很好的运用间谍，战斗，外交和贸易扩张他们的领地，使他们能经受战斗。在战役中也是这样，虽然每一个任务的活动范围都有一定的限制。在这种电脑对抗式的游戏中，最糟糕的莫过于玩家在游戏一开始就能获得大量的资源，而在此后的游戏中并没有做什么实质上的事情来扩张他们的领土或者搜集更多的资源。在《七国演义Ⅱ——弗莱坦之战》中，有一些王国打破了发展他们现有的村庄的和平的局势，他们袭击附近的村庄，接管那里的政权，建设贸易站点，偷窥别国的情报等等。任何喜欢进行单人关卡游戏的玩家，都应该会满意《七国演义Ⅱ》中每场战役和单独任务所带来的挑战性。此外，每一个战役都是随机产生的，以致于不会有同样的战役出现两次。但是难度好像变化的很多。总的说来，就每一个独立的战斗而言，这里的人工智能比《七国演义》要好得多。

如果你喜欢《七国演义》的话，你肯定也会喜欢二代。它恰当的扩展了原来的版本，并且加入了很多新的特色。但它依旧保持原来风格，没有做根本的改变。即使你以前没有接触过这个作品，那《七国演义Ⅱ——弗莱坦之战》依然是一个好的选择。它引入了一个优秀的概念，并能贯彻执行贯穿于整个游戏之中。如果你是一个即时策略类游戏迷而且又正在寻找一个设计平衡合理和人工智能出色的游戏的话，那么这个游戏很值得你尝试。







魔法门英雄无敌



第一章 末日神剑

晶合实验室：凡人

Armageddon' Blade

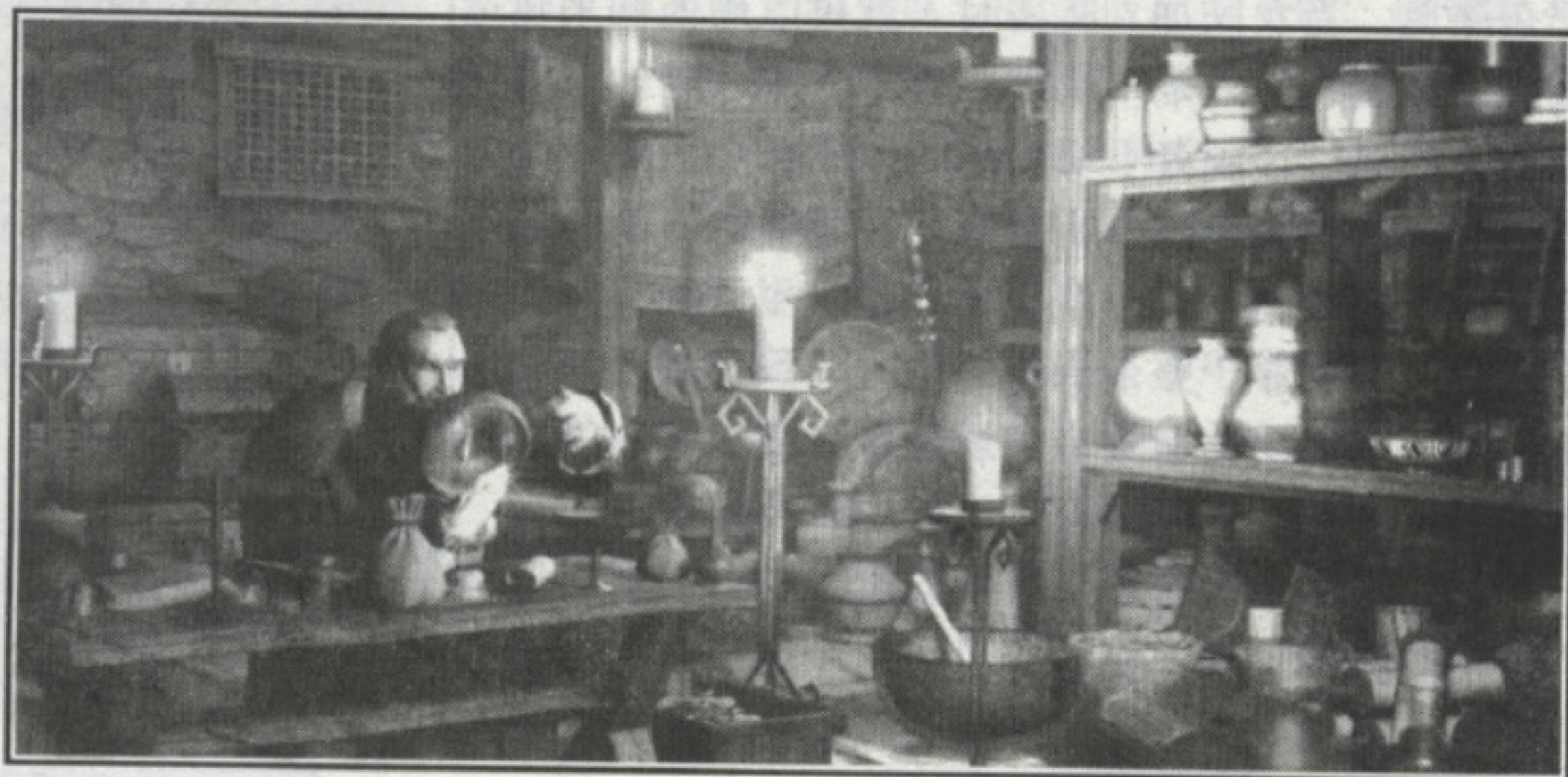
本已在埃拉西亚大陆销声匿迹的地狱族又重新出现了，这一次罗兰德国王和他的妻子凯瑟琳皇后以及埃拉西亚优秀的森林战士Gelu必须团结起来，打败邪恶疯狂的地狱魔王，粉碎其妄图凭借"末日神剑"使整个世界再度沦为地狱的野心。

任务一：凯瑟琳的反击（Catherine's Charge）

战前选择：30名射兵、20名弓箭手、8只狮鹫

任务简报：来自伊欧弗的强大军事力量摧枯拉朽般地撕破了埃拉西亚的边境防线，并准备继续向大陆的纵深挺进。凯瑟琳皇后所率领的部队已经被迫撤退到埃拉西亚与伊欧弗之间的最后一道防线，现在凯瑟琳必须坚守这里等待我方援军的到来。鉴于当前的局势，凯瑟琳决定集结力量对敌人进行一次反击以遏制敌人的进攻势头。如果此战役失败，那么克瑞根人将统治整个埃拉西亚大陆。此关任务就是要消灭所有的敌人，并确保凯瑟琳皇后的安全。

战术指导：凯瑟琳的等级最高可以升到18级，而且她的经验值、技能和魔法都将带入下一关。游戏一开始凯瑟琳具有4项基础技能——外交、领导、后勤和箭术，等级为12。我方的3座城堡分布在地图左侧的上、中、下3处，其中一座已经是首都，每座城堡都可以发展出终极兵种——大天使。在地图右侧同我方城堡遥相呼应的是敌人的3座地狱城堡，而在地图中部从上至下是一座元素城堡，两座人类城堡和另一座元素城堡。虽然元素城堡的终极建筑不能建造，但魔法学院是可以建造的，因此可以让我方英雄去那里学齐4种元素魔法技能，这对于以后的战斗是十分有益的。本关资源很多，钱也较充裕，而且野外还有许多宝物，因此只要稳扎稳打相信可以轻松过关。基本战术是先抢占3座地狱城之外的全部城堡，然后兵分3路从上、中、下3个方向对敌人的城堡发起冲击。在完成任务前应让凯瑟琳皇后把所有能拜访的地方都去一趟，充分利用野外的一些特殊建筑提高能力，因为毕竟后面的路还很长。



任务二：森林的阴影（Shadows of the Forest）

战前选择：20名人类弩手、15名大地精灵、10名神箭手

任务简报：凯瑟琳及她所率领的埃拉西亚部队在将伊欧弗的敌人牵制在西部边境的同时，命令埃拉西亚优秀的森林战士——Gelu率领小股部队潜入AVLEE地区以消灭那里的敌人。Gelu还必须在AVLEE与伊欧弗边境之间的DIASAMERE城堡建立自己的根据地，并从当地雇佣士兵以充实军力。本关的任务是消灭所有敌人并保证Gelu的安全。

战术指导：本关将出现一位在"末日之刃"这一章中举足轻重的人物——女巫族英雄Gelu。他不仅是一位出色的箭手，同时还具有一项特殊技能，即可将人类的射手和女巫族的精灵射手升级为神射手（SHARPSHOOTER），尽管神射手的生命值并不高，只有15点，但这个兵种的攻击力和伤害力都很高，而且他们的远程伤害不受距离和障碍物的影响，所以在战



场上是一支完全可以信赖的部队（就是花费偏高）。Gelu在这关的等级上限为12级，初始技能为基础领导术和弓箭术。他的经验值、技能和魔法也将带入下一关，因此同样要在完成任务的同时充分利用野外的一些特殊建筑提高其能力。本关整个版图被一条小河从中央隔开，只有左上、中间、右下3条小路可以通过。我方的DIASAMERE城堡位于地图右侧中部，而敌人

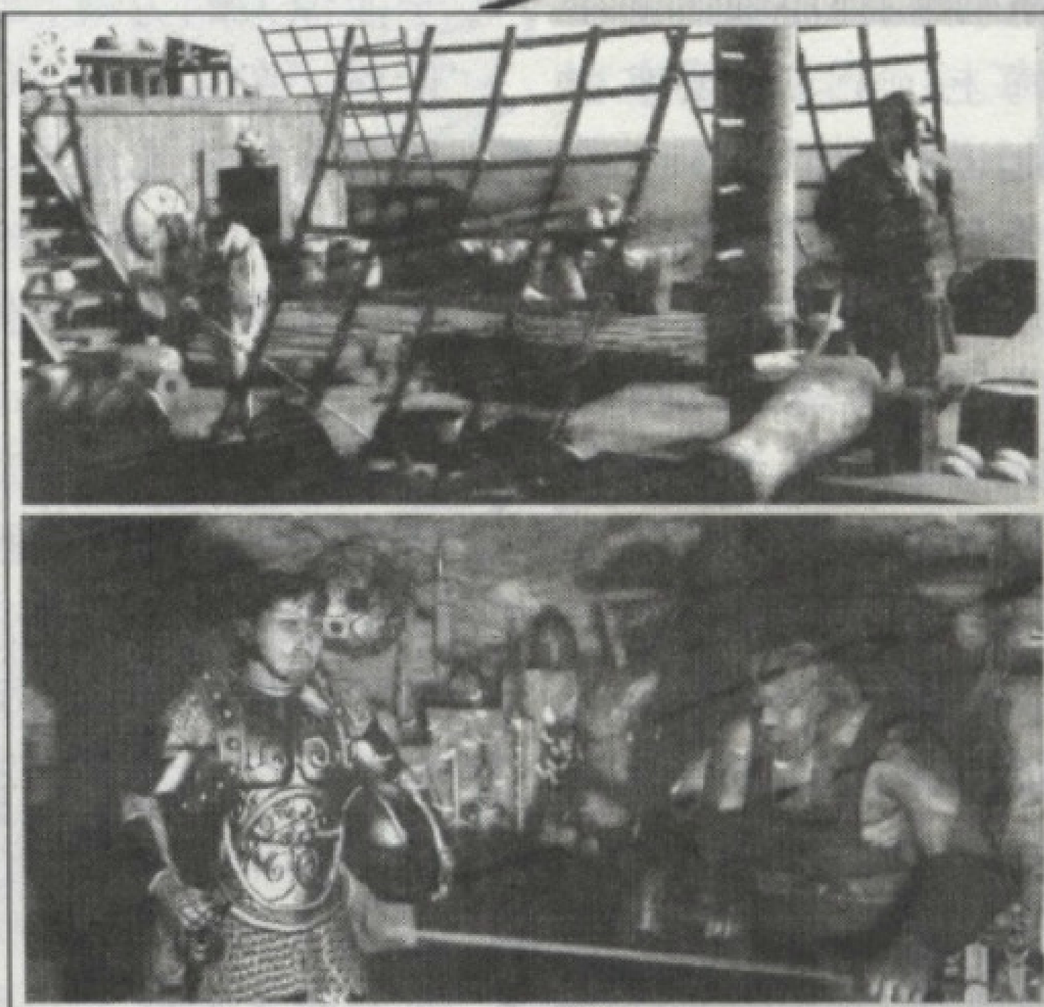


的4座地狱族城堡则分布在河岸的另一侧。其左上方的城堡是唯一一个可以召唤出恶魔的城堡，因此应考虑优先占领。此外在地图左上方还有两座中立城堡，一为元素城堡，一为女巫族城堡，如果可以将它们占领，相信对我方取得最终胜利大有帮助。此外，在游戏开始时，在DIASAMERE城堡周围有许多野外射手部队可以无条件地加入我方，而且在这个地图上还有许多招募射手的建筑可以利用。

任务三：寻找末日神剑（Seeking Armageddon）

战前选择：望远镜、骑士手套（增加移动力）、敏捷项链（速度+1）

任务简报：Xeron胁迫先知JUDGE SLEEN说出了一个惊人的秘密：如果能将地狱火剑、诅咒之盾和硫磺护甲这3样宝物按照正确的方式融合在一起，就能制造出传说中在世界末日善恶对决的哈米吉多顿战场上出现的末日之刃。而现在3件宝物分别被火之领地的FIUR、永恒之海的CIELE以及平坦之地的ERDAMON这3位英雄守护着。目前先知只知道FIUR在大陆的西南方，本关我方的任务是要找到3件宝物：攻击加6的地狱火剑、防御加6的诅咒之盾和法力加5的硫磺护甲，并保证Xeron的安全。



战术指导：本关出场的英雄是邪恶的Xeron，他是伊欧弗势力的英雄。他出场时等级为4，技能为领导和战术。Xeron开始拥有"战争手铐"这件不错的宝物，他在本关可升到12级，他的经验值、技能和魔法可带入下一关。我方的3座城堡分别位于地图的右上角、右下角和左下角，而且Xeron所在的城堡一上来就已经是首都了。敌人的3座城堡则分别位于地图的左上，左中和中部区域，且都可以招募终极兵种。由于3件宝物都有哨塔守护，因此我方英雄必须先去拜访帐篷。在我方首都的附近有紫色和白色两个帐篷，绿色的帐篷在我方右上角城堡的左边，蓝色帐篷在地图中部元素城堡的右下方。事实上，我们所要找的3样宝物都分别在敌人元素城堡附近的哨塔后面。在我方完成任务时应充分利用已建好的传送门，会得到很大的帮助。

任务四：忧伤的铸剑师（Maker of Sorrow）

战前选择：5个地穴领主、军团之腰、升级的狼舍

任务简报：Xeron已如愿地得到了制造末日之刃的3件宝物，现在最关键的是要找到最伟大的铸剑师KHAZANDAR，只有他可以实现Xeron的愿望。但KHAZANDAR已经在不久前被尼贡的领主囚禁了起来，并派重兵看守，此外凯瑟琳所率领的埃拉西亚部队已经同元素生物缔结了同盟。本关的任务就是要制造出末日神剑，并确保Xeron的安全。

战术指导：在这一关Xeron将继续登场，而且还有和他同等级别的另外两名英雄登场。所以如果上一关Xeron练得好，那么这关将十分轻松，何况Xeron的身上还带着上关得到的3件宝物。Xeron及已建成首都的城堡位于地图右上角，而我方其他两名英雄和三座城堡分布在地图右半部。本关敌人的城堡有6座，中间地区有3个，在左边河流那里有3个，都是元素城堡，而且地面上有很多帐篷可去拜访。肃清地面敌人后，来到地图中部有黑色哨塔守护的地下城入口处。进入后发现这里有5个岔口，右边的3条路没有太大意义，真正对完成任务有帮助的是左边的道路。先沿左上方的道路走到尽头，去拜访紫色的帐篷后，再收拾掉帐篷上方敌人最后的英雄，然后去见他身后的先知，得到永恒魔球。按原路返回，沿入口处右下方的道路一直走经过紫色哨塔，最后见到一个先知，把地狱火剑、诅咒之盾、硫磺护甲和永恒魔球给他后再

付3万金币的手工费，就会得到威力巨大的末日神剑。

任务五：国王归来（Return of the King）

战前选择：5个狂热者、军团之颈、升级的寺庙

任务简报：恩落斯的国王罗兰德已成功地同元素生物缔结了同盟，并切断了伊欧弗军的补给线，此时驻扎在湖西岸的罗兰德和Kendal将军的军队正同东面的伊欧弗军隔湖对峙着。我们的下一个目标是配合凯瑟琳和Gelu的军队夹击位于埃拉西亚和伊欧弗边境的敌人，如果我们成功的话，伊欧弗的克瑞根人将被迫由进攻转入防御。但我们并不能掉以轻心，因为来自凯瑟琳的信中已经提到伊欧弗的Xeron已经得到了末日神剑。而且虽然Gelu所率领的部队已成功地痛击了敌人，但自身的伤亡也很大，幸亏有可以信赖的元素盟友的援助才得以保持战斗力。本关任务为消灭所有敌人，确保罗兰德的安全。



战术指导：

游戏开始时我方在湖西岸有3座人类城堡和两座元素城堡，所有的城堡都可以招募出终极兵种，其中以地图中部的人类城堡发展程度最高。我方登场的英雄是罗兰德国王和Kendal将军。敌人在湖东岸有5座城堡，在湖中的小岛上还有一座。敌人从海上、上方的要塞和我方大陆左边的传送门对我方发起进攻，但由于开始时我方兵力已经很强，所以要对付敌人并不太难。我方一侧的中下部有一传送门可到达敌人腹地及一有不少金币及黑市的小岛上。而我上方还有一绿色的传送门可到达一有金矿的小岛，应优先考虑占领。本关罗兰德可以升到24级，他的经验值、技能和魔法将带入下一关。

任务六：深入敌后（A Blade in the Back）

战前选择：聚金袋（每天增加1000金）、高级森林之门、天使羽箭

任务简报：现在已经是向伊欧弗的首都KREELAH发起最后攻击的时候了，凯瑟琳和罗兰德的部队将从南面向敌人发动攻击，而Gelu必须从AVLEE方向深入伊欧弗腹地，消灭这片区域的所有敌人，以切断敌人的逃跑退路。由于目光短浅的埃拉西亚皇室贵族认为到目前为止战争已经结束了，因而拒绝继续为凯瑟琳的军队提供任何资助，这一事件直接影响到了我方南线部队的攻势，因此Gelu的成败与否对这场战争能否彻底终结起着至关重要的作用。本关的任务是消灭所有敌人并保证Gelu的安全。

战术指导：我方在地图左上角有一座女巫城堡和两座元素城堡，而登场的英雄包括Gelu在内共有3名，其他两名英雄等级的高低取决于Gelu的级别。敌人的4座地狱族城堡占据了地图右边的大部分地区。Gelu凭借其出众的本领，带领着神射手及元素生物大显身手。在本关还可以得到一把金弓，真可谓如虎添翼。本关Gelu可升到24级，他的经验值、技能和魔法将带入下一关。

任务七：杀掉Xeron（To Kill A Hero）

战前选择：5只火鸟、回城术、审判之剑（所有指数增加5点）

任务简报：由于军备匮乏，埃拉西亚同伊欧弗之间的战争陷入了僵持阶段。几个月后，有确切的消息传来，Xeron为发动新一轮的攻击集结了他所有的黑暗军团，更糟糕的是末日神剑已赋予他惊人的力量，凯瑟琳为了拯救埃拉西亚乃至整个世界，毅然决定立即汇合罗兰德国王和Gelu的部队，并完全依靠元素生物作战，在邪恶力量征服一切之前消灭Xeron，夺回末日神剑。临行前她将埃拉西亚的统治权委托给曾是她父王忠实部下的MORGAN KENDAL将军，这意味着战争结束后她将放弃埃拉西亚的统治权，并和她的丈夫罗兰德国王一起返回恩落斯。本关任务是击败Xeron并保证Gelu、罗兰德、凯瑟琳的安全。

战术指导：本关罗兰德国王、凯瑟琳女王和Gelu三人共同出场，有了这3位超级英雄，敌人的末日不远了。我方有3座元素城堡，分别位于右上方和左下方，在右上方城堡的附近有一传送门可以到达我方的另外两座城堡附近。而敌人的城堡则横贯东西，占据着地图的大部分地区，而且敌人会很快攻过来。在本关地图上有许多帐篷要拜访，蓝帐篷在地图右侧中部敌人城堡旁，蓝色哨塔在地图左上角，围着大量宝物和金

币；紫色帐篷在地图左下角我方城堡旁，紫色哨塔在地图右下角，围着大量终极宝物。我们所要击败的Xeron，在地图中央的城堡中，它周围的4个方向分别有敌人的4座城堡守卫，击败Xeron后可得到末日神剑并带到下一关。由于在任务三中玩家曾全力培养过Xeron，现在他又拥有末日神剑，因此要小心应付。

任务八：湮没的边缘（Oblivion's Edge）

战前选择：10只凤凰、75名神射手、25名魔法元素人

任务简报：Xeron带着残兵败将龟缩在伊欧弗的首都KREELAH，我方将首次以优势的兵力面对敌人，但Xeron是不会束手就擒的。有消息传来他已派出使者向尼贡国的地下城领主求援，尽管目前我们并不知道尼贡国的态度，但必须做最坏的打算，因此我们必须在60天内彻底消灭敌人。本关的任务是Gelu在60天内将末日之刃带到KREELAH城，并确保3位英雄的安全。

战术指导：我方登场的还是上一关的3位英雄，但我方拥有6座元素城堡，它们分布在整个地图的边沿，而Xeron带着重兵把守在地图中央的KREELAH城。在中央城堡前有一个魔法要塞，在这里作战不能使用魔法。由于有6座城堡可以招募士兵，而且还有末日神剑助阵，相信击败Xeron应不在话下。

第二章 龙血

Dragon's Blood

Mutare是一个极有野心的尼贡国女领主，她希望在众多强有力的地下城领主之间获得自己的一席之地，但由于她未能继承领土，因此只有通过吞并弱小的领主以建立自己的领地。

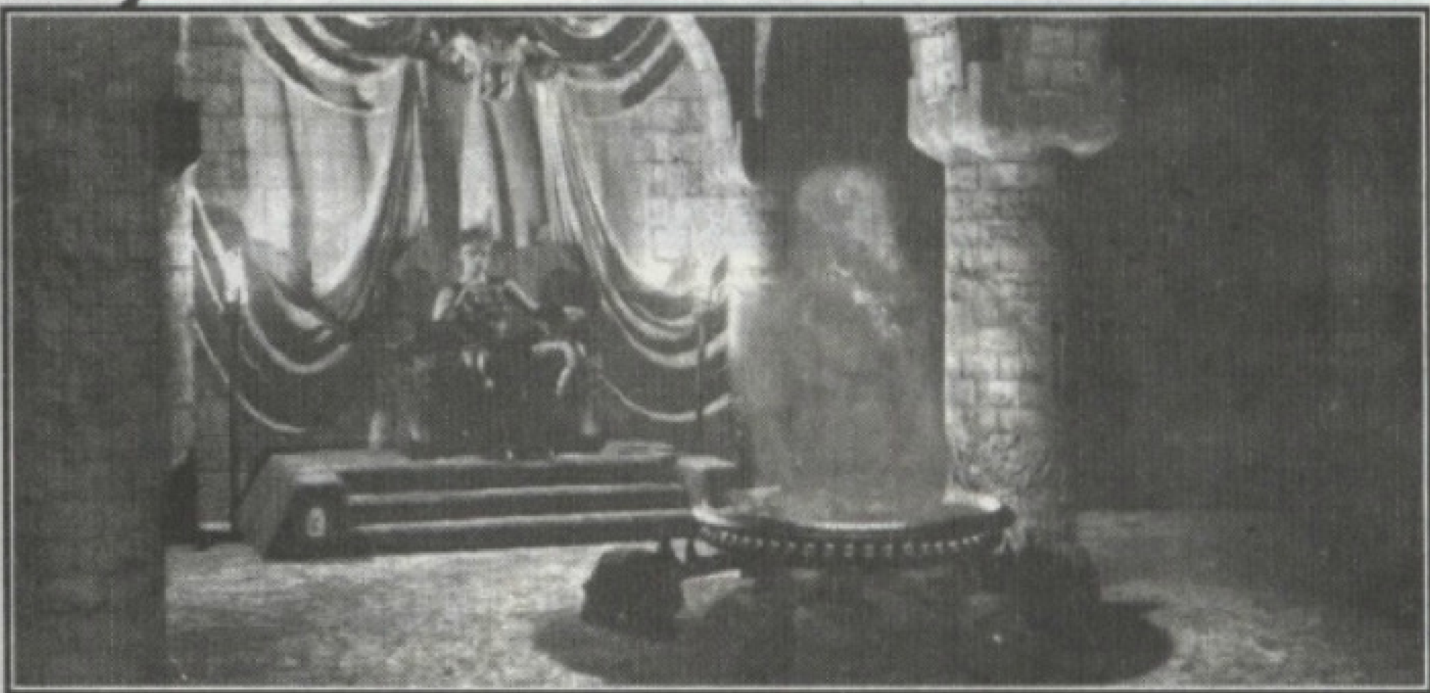
任务一：弱肉强食（Culling the Weak）

战前选择：邪眼之柱、安静龙眼之戒（攻击、防御各加1点）、12名鸟身女巫

任务简报：Ordwald曾是尼贡的强大领主之一，但现在他的势力已日渐衰弱。一年以前他可以轻易解决掉的两名年轻领主，现在却成功地蚕食着他的领地，这就是最好的证明。而这一消息对于一直计划吞并其他弱小领主的Mutare来说，正是实现自己目的的良机。本关任务为击败所有敌人并确保Mutare的安全。



战术指导：虽说这是Mutare的第一个任务，但实际上难度比较大，因为此关地形极其复杂，在地下共有敌人的8座城堡，都可以招募出终极兵种，而地上还有4座城堡。地图右侧的两座城堡可以从传送门进入。Mutare的敌人共有3方，分别位于地图的左下、左上和



右上。蓝色旗帜是Ordwald的部队。绿色和褐色则是另外两个年轻领主的势力，他们离Mutare很近，所以战斗很快就会打响，不过他们也会攻击Ordwald的部队。当游戏进行到第7周左右时会有一些生物加入我方。Mutare在本关可升到10级，去拜访主城附近一个先知的住所，用13个硫磺、17个水晶和13个宝石可以换得魔法徽章（Charm of Mana），将它带到下一关可得到奖赏。

任务二：野蛮清道夫（Savaging the Scavengers）

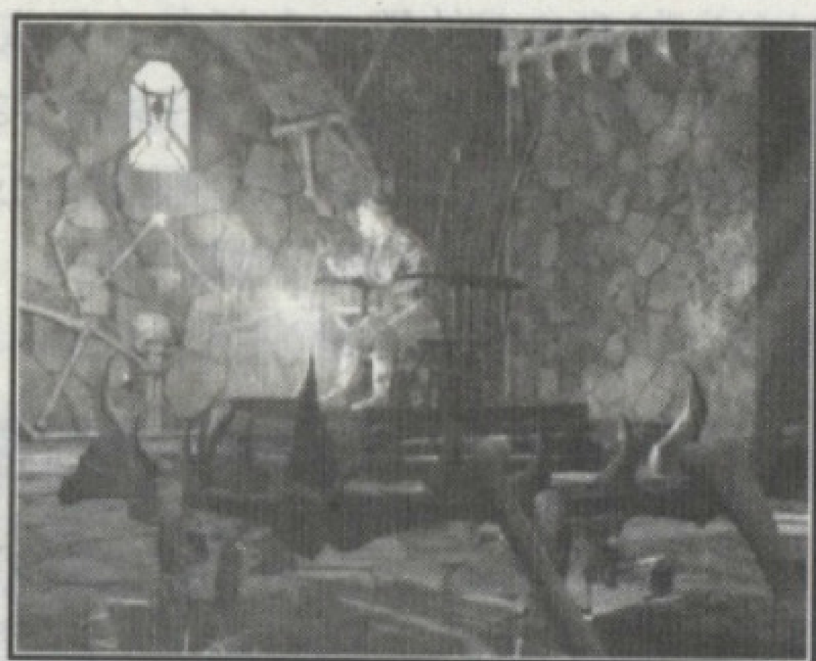
战前选择：安静龙眼之戒、龙翼披风（知识、法力各加2点）、4个美杜莎

任务简报：Mutare为了实现自己的愿望，必须找到可以赋予其强大力量的龙血。而要得到装有龙血的小瓶，就必须击败Ordwald和龙血的守护者。不仅如此，另外两名领主CAOMHAM和PREUET也对龙血虎视眈眈，因此要小心提防。本关任务同前一关相同。

战术指导：本关一开始Mutare出现在地图右下角，首要任务是先占领一座城堡，沿小路一直向上，没多远就是GLOOM GAVE城堡，如果上一关Mutare培养得好，那么占领城堡就不是一件难事，否则就要费点儿劲了。地下共有6座城堡分布在整个地图上，都可以招募终极兵种。黑色帐篷在沿着GLOOM GAVE右侧道路向上的地方，白色帐篷在地图底下的左中部。带着上一关得到的魔法徽章，可以进入一个哨塔看守的地区，在那里拜访图书馆后使4项基本指数各加2点。沿着道路向左上方走，在NO QUARTER城堡







中的地下入口处可得到攻击和防御各加3点的龙鳞之盾，这件宝物可以带到下一关。本关Mutare可以升到18级，她的经验值、技能和魔法也将带入下一关。

任务三：龙血（Blood of the Dragon）

战前选择：聚金包、招募牛头怪的迷宫、1只红龙

任务简报：传说中人只要喝下龙血就可以变成龙，为了获得永恒的生命和无穷的力量，并最终成为一名强大的领主，Mutare在寻找龙血。本关的任务就是抢在其他领主之前得到龙血并确保Mutare的安全。

战术指导：我方英雄具备一定实力后迅速向左冲，攻占敌人的城堡。在拜访了主城上方的蓝色帐篷后，就可以去河流的旋涡处以到达地面，在去旋涡的途中可从岸上的监狱中救出一位英雄。来到地面后，沿着河道向左下方走，在拜访了绿帐篷后向右一直到达岸边。上岸后在左侧第一个路口向左拐，向上走，拜访红帐篷后沿道路一直走，在地图左侧有敌人一座城堡。占领敌人的城堡后一直向上，从入口处再次进入地下世界。这里的左上方、右上方和左侧中部各有敌人的一座城堡。攻占后直奔地图左上角，通过那里的出口可重返地面。剩下的事情就是按照哨塔的要求开始逐步消灭各种龙。依次为幽灵龙、绿龙、红龙、金龙、黑龙、仙女龙、锈龙、钻石龙。在消灭了这些龙后就可以通过最后一个哨塔了，在它后面是一个潘多拉魔盒，打开前一定要估量一下自己的实力，因为所要面对的将是各种龙的集体攻击，而且其数量之多到了匪夷所思的地步。如果Mutare能在这场战斗中幸存下来，那么就有资格得到龙血并变身成为龙族的一员。

任务四：血之热望（Blood Thirsty）

战前选择：2只水晶龙、3只仙女龙、6只黑龙

任务简报：现在是向所有尼贡领主证实自己实力的时候了。消灭一切阻碍，统治整个尼贡领土。

战术指导：本关开始时，包括已变身成为龙的Mutare在内的3位英雄和一座城堡位于地图的中部。在主城下方有一入口通往一座金矿，应优先考虑占领。打败主城右边通道里的7级部队后，能捡到一些部队。通过左下角和右上角的出口可以到达地面。本关共有5个敌人，分布于地图的左中部、下中部、中央偏左、右中部以及上中部，实力一般。本关胜利条件为击败所有敌人，并确保Mutare的安全。

第三章 屠龙战役

Dragon Slayer

为了证明自己是一个出色的屠龙勇士，Dracon必须首先杀掉水晶龙，然后他将以此为起点开始寻找并最终杀掉目前世界上仅存的最强大的碧龙，在这过程当中，他还要面对仙女龙和锈龙的挑战。

任务一：水晶龙（Crystal Dragons）

战前选择：5名那加、3名泰坦、土系魔法书

任务简报：Dracon的母亲作为屠龙者的老师已经很长时间了，现在她终于可以将自己唯一的儿子训练成一名真正的屠龙勇士了。Dracon的智慧以及可以将僧侣和魔法师变成巫师的特殊本领注定他必须完成一项极为特殊的任务，才能向他的母亲及其他人证明他是一个无可争议的屠龙勇士。大约在30年前，Dracon的母亲去参加“生命的庆典”（Festival Of Life），就在那一次她得到了极大的启发并用红水晶制造了水晶龙，后来她将它们散落在这个村庄里。现在对于Dracon来说成为屠龙勇士的最好证明就是在两个月之内找到并击败水晶龙。

战术指导：本关中Dracon一上来就带着大队人马出现在地图左上角的我方主城前，而水晶龙则位于地图右下角。Dracon可以先到达地图右上部有许多传送门的地方，通过绿色传送门可得到演讲家之帽，将它交给先知可得到外交官之戒。再通过紫色传送门就可



到达水晶龙的藏身处。Dracon的特殊技能是将部队中的魔法师和僧侣升级为巫师，巫师是本游戏中新增的远程兵种，近战伤害不减半，而且在战斗中每3个回合自动施展一次全体魔法。魔法的持续时间为3回合，既

可能是对本方使用的祝福性法术，也可能是对敌方使用的诅咒性法术。本关Dracon只能升到8级，他的经验值、魔法和技能以及完成任务时剩下的部队和外交官之戒都将被带到下一关。

任务二：锈龙（Rust Dragons）

战前选择：1名泰坦、4名那加女王、圣坛

任务简报：生活在巴拉卡德的人们一直通过控制这里的资源牵制克拉沃德人，但现在锈龙已占领了这里的所有矿藏。这里的人民需要帮助，这也是Dracon一显身手的大好时机。本关任务就是必须在6个月之内占领所有矿藏，并确保Dracon的安全。

战术指导：本关地图最上方分布着敌人的3座野蛮人城堡，此外其它区域还有7座精灵族城堡，我方英雄和主城位于地图右下角，在地图左下角有大量大魔法师看守的次元门卷轴。在不远处有先知的小屋，用上一关带来的外交官之戒可换得咒语项圈。蓝色帐篷在地图左下部，蓝色哨塔位于地图左上角，通过那里的传送门可去拜访由20名泰坦守卫的黑色帐篷，然后通过黑色的边界之门，可得到天使羽箭，在地图右上方的先知处可换得金弓。在地图左下方Talirink城堡的左侧有一处只能通过次元门魔法进出的区域，那里有一监狱及卷轴，从监狱中可救出一位带着狮纹金盾的20级野蛮人英雄。地图上所有的矿藏都有锈龙看守着。本关英雄只能升到24级，Dracon所有的魔法、技能、经验值将被带到下一关。

任务三：仙女龙（Faerie Dragons）

战前选择：4层魔法公会、希望祭坛、空气魔球

任务简报：西部隐藏有仙女龙的消息引起了Dracon的注意，为了锻炼自己的能力，胜任最终挑战碧龙的使命，同时也为了帮助被仙女龙骚扰的人民，Dracon决定除掉它们。如果Dracon不能在六个月内除掉所有的仙女龙，它们将摧毁海岸所有的村庄。



战术指导：本关大陆上除了我方城堡外还有4座敌人城堡，并分布着大量的潘多拉魔盒，玩家打开之前一定要存盘。用上关带来的宝物可以通过右下角的任务哨塔，并得到天国项链和“爆裂术”魔法卷轴。英雄等级达到20级后，就能在右上角蓝色哨塔后的先知茅屋处获得10名泰坦（蓝色帐篷在地图中央处）。交出10名泰坦和20名那加女王之后才能通过地图左上角的任务哨塔，然后就能造船出海。海上有两座岛屿，在下面的大岛有一座敌人的城堡。击败几千个那加女王后，通过传送门可以到上方的小岛，击败岛上的300只仙女龙后即可过关。仙女龙能够在战斗中使用随机的攻击性魔法，伤害点数为魔法基本伤害×5×数量+附加值，附加值视魔法而定。

任务四：碧龙（Azure Dragons）

战前选择：2名泰坦、10000金币、10个宝石

任务简报：现在是向最终目标进发的时候了，杀掉远古的巨兽——碧龙，并以此证明自己是一名真正的屠龙勇士。本关的任务就是要在6个月之内击败碧龙，并确保Dracon的安全。

战术指导：本关的城堡十分奇特，建筑极为齐



全，但没有也无法建造魔法公会。而且这一关还没有水井，所以魔法值没有地方恢复，战斗却异常的激烈，每座敌人城堡都有重兵把守。用在城堡右边捡到的狂暴圆盾可以在左边的先知处换得7点攻击力。通过主城左边的紫门（紫色帐篷在主城右边的关隘后），沿着山道一直走，通过黑色传送门，击败右边的绿龙后可以得到50000元钱。继续前进，在途中击败一队黑龙后得到安静龙眼之戒，用这个宝物可以通过地图右上角的任务哨塔，后面就是碧龙的巢穴了。

第四章　生命的庆典

Festival of Life

在克拉沃德王国，每隔30年都要举行一次盛大的生命庆典活动，年轻人在庆典当中有机会成为部落的

领导者，甚至有机会得到王位。作为这场竞赛的参加者，必须先击败远古巨兽——利爪（Razor Claw），扫清已经被怪物们盘踞了30年的区域，然后击败王位的其他竞争者，并最后向国王本人发起挑战！

任务一：利爪（Razor Claw）

战前选择：5名独眼巨人、1只巨兽、4只大鹏

任务简报：这是参赛者的第一项测试，失败者将失去参加生命庆典的资格，Kilgor必须在3个月内找到巨兽利爪的巢穴并杀掉它。



战术指导：本关我方英雄Kilgor从地图左上角出现，沿着道路迅速向下占领一座城堡并以此为基地发展。在地图的右下部还有3座城堡可以攻占。在靠近地图中下部的岸边有一条船可以乘坐，它经过旋涡到达一传送门，并可得到金弓。在地图右上角有一地下入口，利爪家族就在那里。本关地图上有许多野外招兵设施，初期战斗主要依靠在野外招来的部队，这也是本战役的一大特点。本关英雄只能升到12级，Kilgor的经验值、所掌握的魔法、技能将被带到下一关。

任务二：征服荒野（Taming of the Wild）

战前选择：9名食人魔、6只雷鸟、30名半兽人酋长

任务简报：Kilgor必须在4个月内消灭这一区域的所有怪物，为了证明Kilgor具有出色的领导才能，他的3名副手也将参与这次战役。本关任务就是在4个月之内击败这片区域中的所有怪物，同时英雄Kilgor与他的3名副手古尼森、哲德、奥里斯都不能战败。

战术指导：本关开始时Kilgor连同他的3名副手出现在地图中部、中上方、左下角和右下角。城堡旁边的3个出口都被绿龙把守着，得等到攒够实力后才能打掉绿龙出去。3个副手都被哨塔堵住了，需要访问帐篷，把几个英雄解救出来（红色、绿色、蓝色帐篷分别位于城堡左上方、右上方、下方）。城堡右下方有远古巨兽守卫的审判之剑。地图左上角有Hill Fort，右上角有速度之靴、演讲家之帽和Hill Fort，右中部有龙穴可以招募绿龙。本关英雄只能升到20级，Kilgor与3名副手将被带到下一关。

任务三：部族的战争（Clan War）

战前选择：圣徒之鞋、5名独眼巨人、独眼巨人洞穴

任务简报：第3项测试开始了，这次Kilgor将面对另外3名通过前面考验的竞争者。他们也象Kilgor一样强大且战斗经验丰富，如果Kilgor可以取胜的话，那么他将有足够的勇气去挑战国王本人。本关的任务就是要击败所有敌人，同时Kilgor与3名副手都不能战败。

战术指导：本关开始时上一关的4位英雄和一座百废待兴的主城位于地图右侧的中部。而地面上敌人的6座城堡在地图中部成十字形排列，地下还有一座男巫城堡位于十字中心的位置，上、下、左、右共4个出口同地面相连。本关地图有许多Hill Fort，还有多个金字塔分布于各地，好好利用它们有助于我方取胜。在地图上方的陆地上有泰坦之甲，左上角湖中小岛上有泰坦之剑，右下角湖中岛上有天国项链。左下角的陆地上有蓝色哨塔（蓝色帐篷在主城右边），后面是火魔法书，拿到主城上方的先知处可换得10个巨兽。本关英雄只能升到30级，Kilgor与3名副手将被带到下一关。

任务四：夺取王位（For the Throne）

战前选择：狮纹金盾、升级食人魔堡垒、3只雷鸟

任务简报：除了Boragus公爵以外，Kilgor已经让所有的竞争者臣服在自己脚下，现在他将面对生命庆典中的最后一项考验——夺取王位！挥舞手中的利剑斩杀掉Boragus公爵吧，只有这样Kilgor才能证明他才是克拉沃德王国真正的霸主。本关任务就是要在3个月内击败所有敌人，同时确保英雄Kilgor的安全。



战术指导：本关我方城堡位于地图左下角，在地图左上角、右上角、右下角各有一传送门。但要注意右上角的传送门有哨塔守卫，只有击败了中央湖中的水元素才能通过。地图右下方有蓝色帐篷，访问后可通过地图右侧的蓝色边界之门。敌人的城堡共有6座，Boragus公爵在右上角。本关中有许多巨兽之壁，可以使玩家组成一支数量庞大的巨兽部队。

（待续）





湖南 天卒

这又是个“菠萝”类的的探险游戏，加入了解谜成分。其画面做得不错，谜题的设计也不算刁钻，或多或少都给了点提示，令人在完成后有成就感。只是它没有玩家们所喜欢的升级系统及可放物品的格数少等不足之处，使之不具备大家风范。在“大菠萝2”被宣布推迟发布后，不妨试试这个小游戏解解馋。

第一关 地下城门口

往上（按地图方位，在屏幕上是右上角，下面关于行走方向的说明都是基于地图方位）走到一洞穴口，进去干掉一小胖子后得一加血药瓶，再往右（屏幕右下）走到一水潭处，一个被诅咒的老者请求帮助销毁他家里的魔法书，他是上次打开书时被传送到这



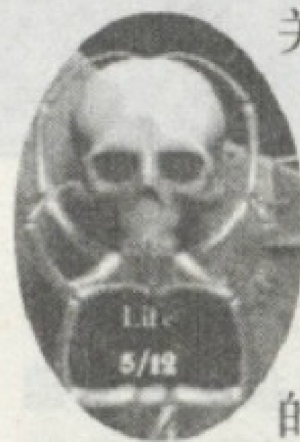
里的。接着你被传送到他家门口，拔起斧头，砍开屋门，杀光三间屋内怪物。在中间房里捡到一根木棍，在左边（屏幕左上）屋里捡到魔法书。到上边屋里，将木棍凑到油灯前点燃，扔进壁炉中，然后将魔法书投进燃烧的炉子里，魔法师就被解救出来了。他为了答谢你，给你一瓶加额外生命的药水，马上喝掉它。由于在以后的进程中你还会得到他的帮助，所以不可错过这个任务。

从老者家出来，再次来到洞穴口，这回往右走。用斧头砍倒河边的树，踏着树干过河。一路来到地下城入口，砍掉两旁的杂草。先往左走，从一迷途的探险者身上捡到一副+1的盔甲和一颗价值80金币的宝石。继续往左走，看到两批怪物在火拼，等它们自相残杀完了再收拾剩下的，后面会遇到许多这种情况。往下（屏幕左下）一格可捡到一瓶加血药水，再回到地下城门口。往右走，中间转个弯，到一墙壁裂缝处，从这里进入地下城。

你遇到的第二个谜题就是如何打开进入地下城的那扇栅栏门。注意那几个桶，需把它们推到附近的三个红盘子里去。先将最左上的桶推到左边的盘子，再将下方三个并排的桶的中间那个往右上推，然后推到左上方的盘子里，接着将右上的桶推到最右边，最后将右下方的桶推上去，门就开了。

进入地下城不久会看到一财宝室，里面有四只箱子，需用钥匙才能打开。四把钥匙分散在此关的四个地方，一把在一单独的桶下面，一把在一小怪手中，一把在一大胖子尸体上，还有一把金黄色的在一巨人手中。在四只箱子中有一个是空的，一个有点钱，一个是加血药瓶，金黄色钥匙开的那个藏有火球术卷轴。

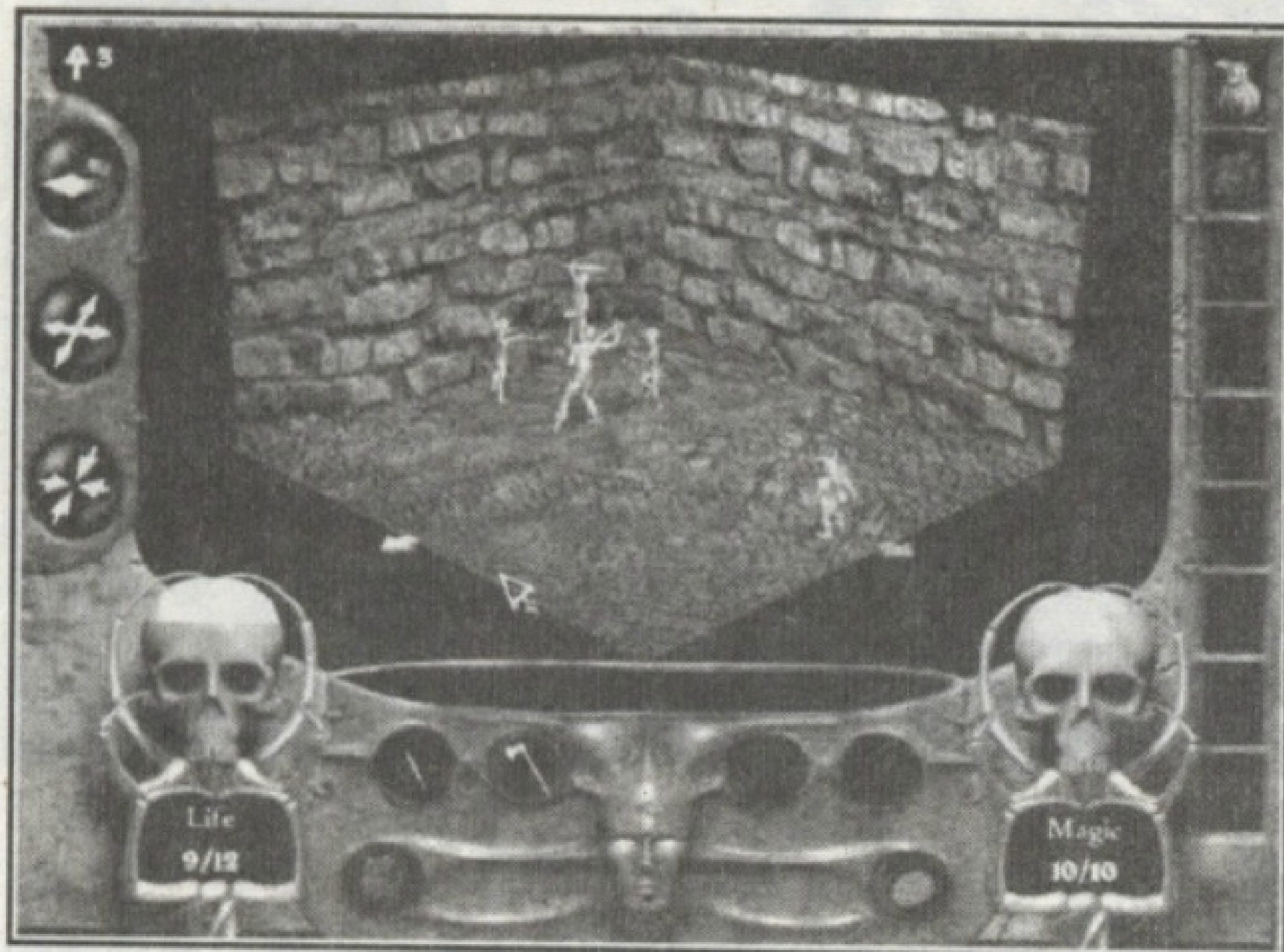
从财宝室一路左行，再转向上，到此关的左上区域，干掉一房间里四个拿剑的怪物，得到一些钱和灵巧+3的戒指。在另一间类似刑讯室的房中，扳动墙壁上的档，扳四下后再到转轮处拨一下，档因承受不住压力而断裂，掉出一根轴，捡起它。回到财宝室附近，往上来到机关室，说明板讲因少了一个扳手使机关无法启动。将捡来的轴插到从左数第五个扳手的位置，按下第一、四、五个扳手，听到机关开启的声音。一房中有个悬吊的人，拉下机关他会掉下去，似乎就当如此。来到区域右上，在商人那儿买光他的东西，往上走两格到一漏着光线的地方，从这儿往左走，通过传送门可安全离开。如果往右走，则需打许多怪物，也能捡到药瓶和钱。殊途同归，到一地板上有黑洞的房中，踏上黑洞即进入第二



关。

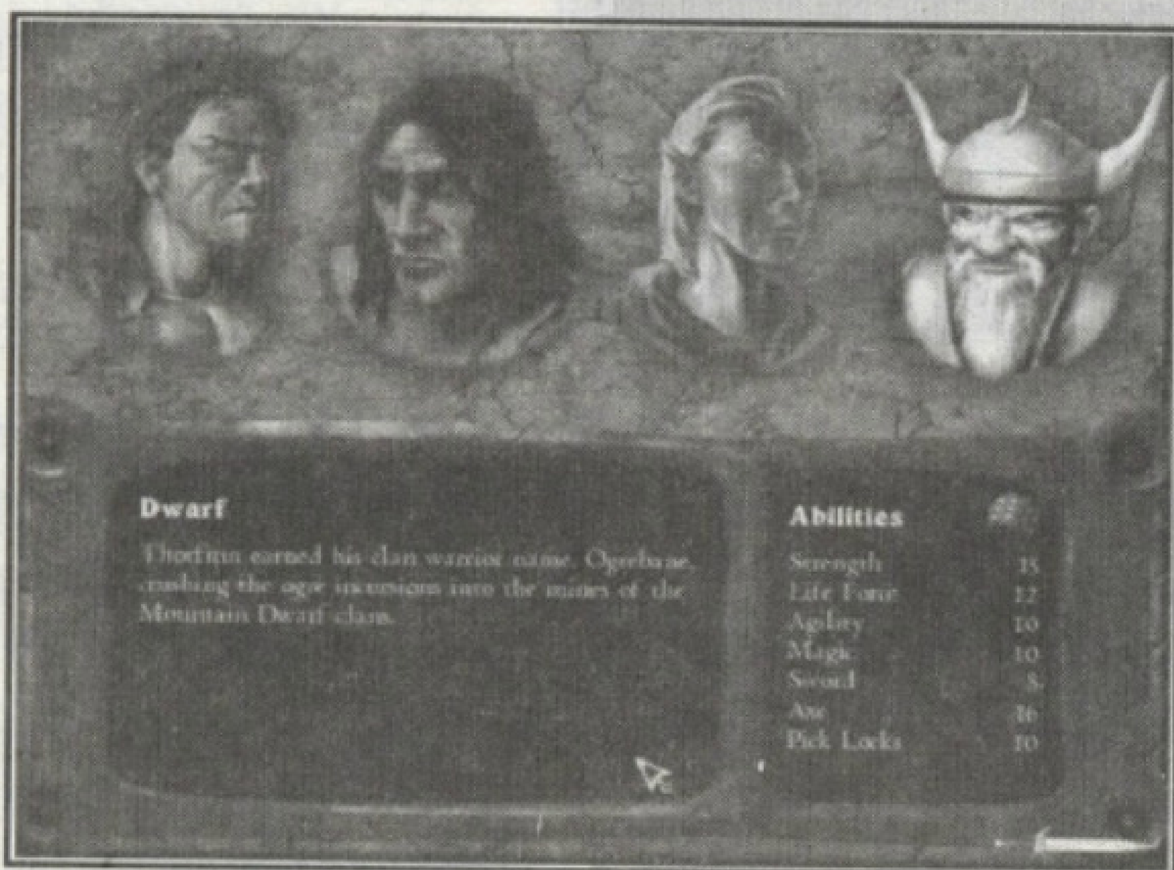
第二关 熔浆

转个弯后往下走，发现铁桥被吊着，看来需要开启机关。朝上走，各区中有许多加血或魔法的药瓶，当然也少不了怪物，比第一关中的要强些，巨人较多。到一地板是铁方格的区域，在它左边房子里找到第一块机关铁片。从铁方格区往下一格到十字木板



区，捡起地上的爆炸术卷轴，用它对左边的墙壁裂缝使用，出现一个洞。在进洞前，先到十字木板区的下方一格拉起控制铁桥的机关。

从十字木板区往左走，路上捡到一把黄钥匙，接着到了一个村庄。你能先后进入四间房子，其中第一间内的老太婆会给你一个生命+1的药瓶和另一个加血药瓶，最后一间是铁匠铺，里面的铁匠能打造好武器，但需用金块换，另两间里各有一个箱子有些钱。从村庄入口处往下一格再右转，进入地下宝藏区去找金块，里面有许多怪物，道路是环形的，总共能找到三个金块。如果嫌麻烦，这个分支情节也可不打。将金块交给铁匠，他给你一把+2的剑。



原路返回，过铁桥，一路杀怪物，探索每个地方，可找到一块石头。到一熔浆区，发现此路不通，将石头垫到熔浆里。继续向前，在路上捡到一+2的盾牌，再往左几格，发现一扇被锁着的门，用金钥匙打开它，进去走传送门到新地点。

这里的主要任务是找另三块机关铁片，如果你没拿到第一块，在地图下方有个传送门能传回去。先往右上走，得到一块铁片。再往右下，在尽头开启一开关，那是控制通往过关点铁桥的。折回去往上，到一有火炉的房间，旁边还有两瓶药。走它的左边可轻松地捡到一块机关铁片。走右边则稍麻烦点，需先走右边的路启动机关泄掉左边道路上的熔浆，再走左边到尽头拿到最后一块铁片。来到最后的栅栏前，那儿正好有四块隆起的方格，注意铁片的形状，悉数放上去，栅栏升起。

第三关 牢狱

往右走不远，老者又出现了，告知里面的怪物比以前的厉害许多，并给了一个+3斧头技能的戒指。一路往右杀过去，小心厉害的骷髅兵。一直朝右走，再折向下到尽头，牢房里关着两个巨人，用火球术隔着铁栅栏消灭他们，拾得一把钥匙。左行三格，用钥匙打开通往下方的门。沿途还得到一老太婆的帮助（两瓶药水）并可捡到一爆炸术卷轴。先下去见商人，可买到+3剑术的戒指和+3的盾牌，但只能买一样。折回去往左，消灭各区中的怪物，可得到一些药瓶，其中有一间房中有五个骷髅兵。在商人房间，踩左边的机关，出现一个通往地下的通道。

来到地窖，先朝左走，绕向下转转，找到一块木板。再走右边，先上后下，路上一门里有两瓶药，如果开锁技能不高可能打不开。继续前进，见一沟挡路，把木板放上去，正合适。从这里往左2格、往下1格后，朝左可到一满是木桶的房间，其中只有右数第二个能够砍掉，得到一副+2的盔甲；朝右则可寻得不少钱，可回到商人处把另一件好装备买下。再往左2格、往下1格，进入第三块区域。

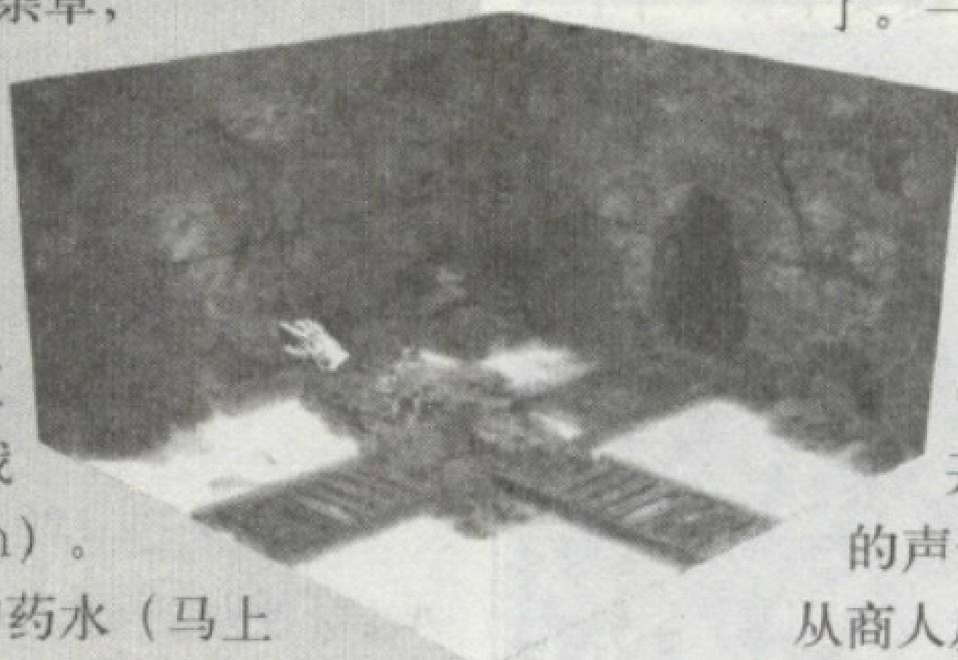
一直往左到头，再往上，找到一把钥匙，旁边一间房中有把+2的斧头。在该区中转转，积累加血及加魔法的药瓶，直到在地图右上遇到银骑士。用火球术攻击他，边打边退，将法力及加魔法的药瓶都用完后再跟他硬拼，注意加血。打败他后拿到第二把钥匙和一柄+3的剑。来到最后过关的房间，将两把钥匙插到栅栏旁边的孔中。

第四关 民居

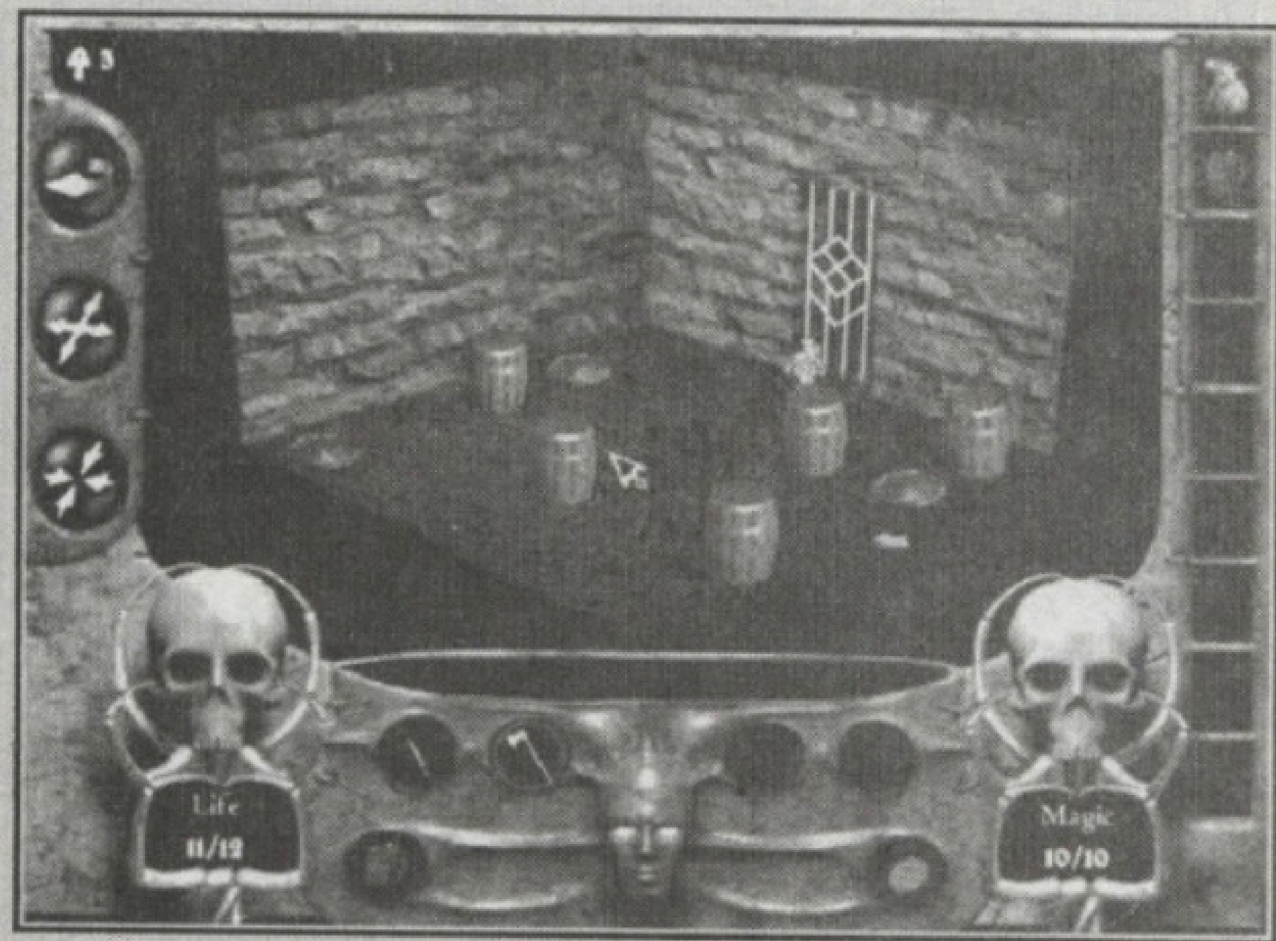
先往下，到尽头的房间里有五个桶，最下面的那个有把钥匙，右上的那个会爆炸。从出发点往上，在



厨房里一个仆人请你帮他找到花园里的大蒜（garlic）。走下边的门出去，往下来到一个3×3的方格区，花园在其中心，暂时进不去。从右边走，在右下和左下两格中除掉红盘子旁边的杂草，然后引诱两个巨人分别到一个红盘子处，打成石化，别砍碎了，让它们站在红盘子上。如果你不小心把所有巨人都杀了，没关系，花园上方4格转左1格的房间里总有一个巨人。然后才可进入中央的花园，找到大蒜，注意别错拿了洋葱（onion）。把它交给仆人，得到一瓶力量+1的药水（马上用掉）和一把钥匙，用钥匙打开通往上边的门。



拐两次到一窄走廊，探索完它右边和下边后，继续朝上走，到一农舍屋前。进入屋内探索时，会发现许多门是打不开的。往右会碰上一个银骑士，往左到一杂物间干掉两个小胖子，得到一把钥匙，它的对面有两个巨魔，不惹也罢。从农舍屋前一直往上，碰到一锁着的扇门，用从杂物间里得到的钥匙打开它，农舍屋内深处显然有更多的门是打不开的。往左走绕下



去，在一书房中有个魔法师，他会隐身术和火球术，以之字形走近攻击他，胜利后得到一枚火球术威力+3的戒指。推开左上的书柜，出现一个暗门，进去，从一尸体上拿到一个水晶球，旁边的遗书上说该探险者是被困死在这里的。转回去，到地图右上一间有金枪鱼壁画的房间中，拉下开关，再一路往左，来到传送门前，将水晶球放在它旁边的平台上，传送门才被启动，进入一个新区域。

在商人那里买下定身术（confusion），用它来对付敌魔法师极好。左边的门打不开，上1格、左2格的门也是如此。从商人房朝上4格右转，有个红盘子机关，将对面房间里的巨人引诱到这里，石化在红盘子上，再将旁边的桶推往右下的机关，左2格、上1格，发现该房中原本三个桶变成了四个，现在很容易把其中两个推到附近的两个红盘子上，中间走廊的门打开了。一路干掉一个巨魔和魔法师，尝试先使用定身术，对战斗有利。魔法师死后，以前锁着的几扇门（不是全部）会打开。转到尽头的房间，得到一把黄钥匙。回到商人处，用黄钥匙打开左边的门，进去发现三个开关，拉下第一和第三个，听到门开的声音。

从商人房上1格、左2格的门出去，发现回到了第一个区域。一路拐到农舍右边银骑士房间附近，以前锁着的一扇门现在开了，进去拿到第二颗水晶球。然后转到第一个传送门（地图左上）右上的那个房间，将水晶球放到平台上，第二个传送门被启动了。不过先别上，到第一个传送门右边4格的房间里，墙壁左面有两个柜子，下方的那个是可以打开的，进去后发现到了一个奇怪的桶阵中，切记那些箭头所指的方向。接下来再由第二个传送门来到第三个区域。

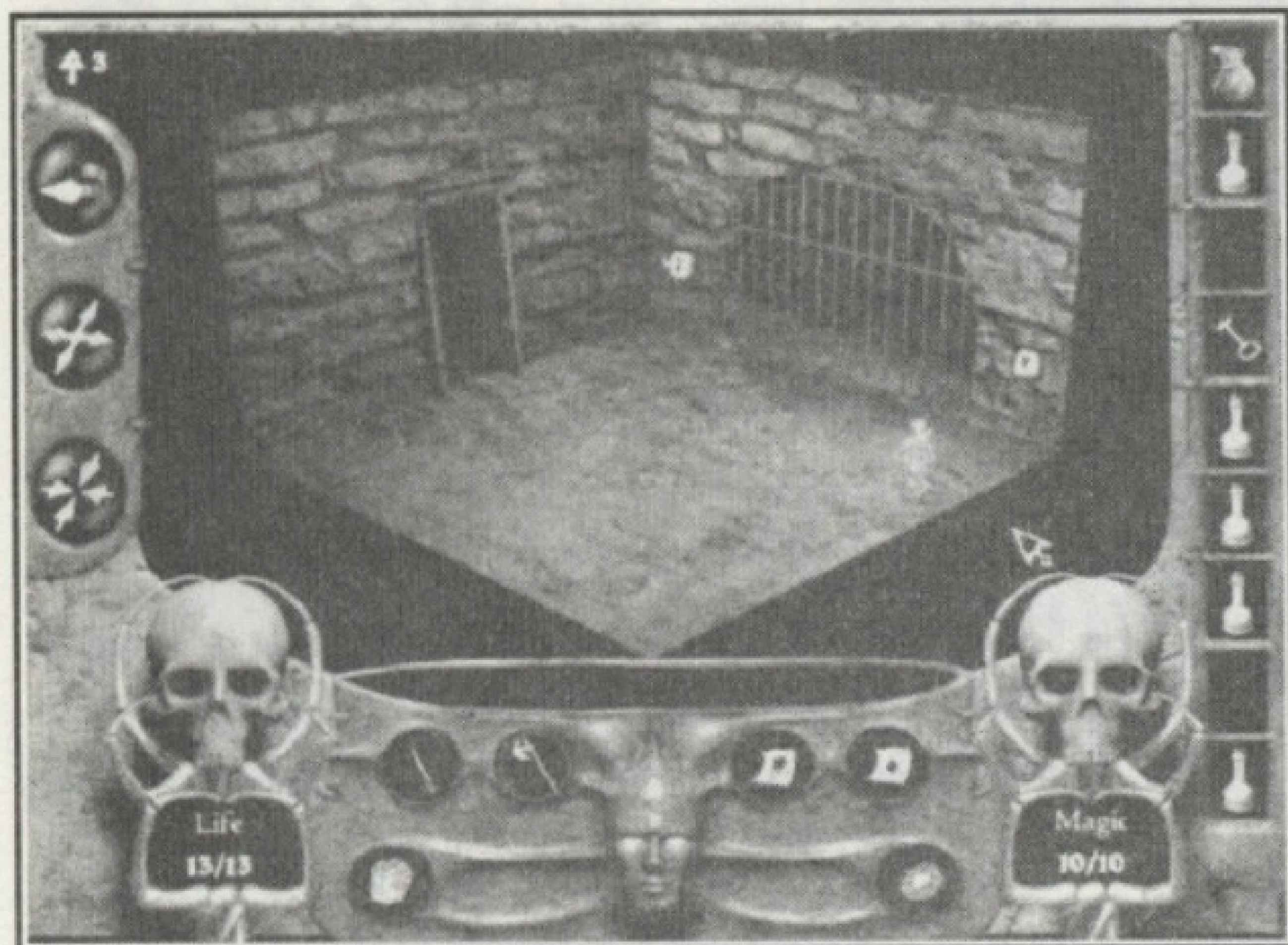
左边的门暂时开不了，走右边，绕上去干掉两个巨人后，用在第四关中最先拿到的那把钥匙开箱子，可得一个+3的盾牌。然后往左下走，来到一个迷宫。还记得在第二个区域中那个奇怪的桶阵吗？按照左1格、下2格、左2格、上3格、右1格、上1格、左2格、下2格的顺序可安全地走到对面门口，注意只能单向前进，不能回头。进入下个房间，从墙壁上拿到第三颗水晶球，同时听到门开的声音。从迷宫按原路返回到出发点，原来左边房间里的门开了，又回到第一个区域。来到地图最右上，一直锁着的那扇门终于打开了，把第三颗水晶球放上去，进入下一关。

第五关　永生花园

除掉所有杂草，下面可能藏有钱或物品。走不多远，遇见商人，买下流星雨卷轴。从商人处向左2格、上2格、左4格，捡到一副+4的盔甲。商人的右上有个箱子，暂时过不去。

探索中发现，本区域内散布着一些井、雕像和坟墓，北面、西面、南面各有一个洞穴被灌木丛挡着，东面的铁门是锁住的，无法进入。那几口井都有点用，在投入一枚金币后会得到回报，但只有一次机会。生命之井在出发点附近，提供一瓶加血药水；能量井在地图左上，提供runes，把它嵌入商人右下格的一块石碑中，再向上2格打开宝箱，可得到闪电术卷轴；愿望井在地图中央偏下，能使探险者的血加满；

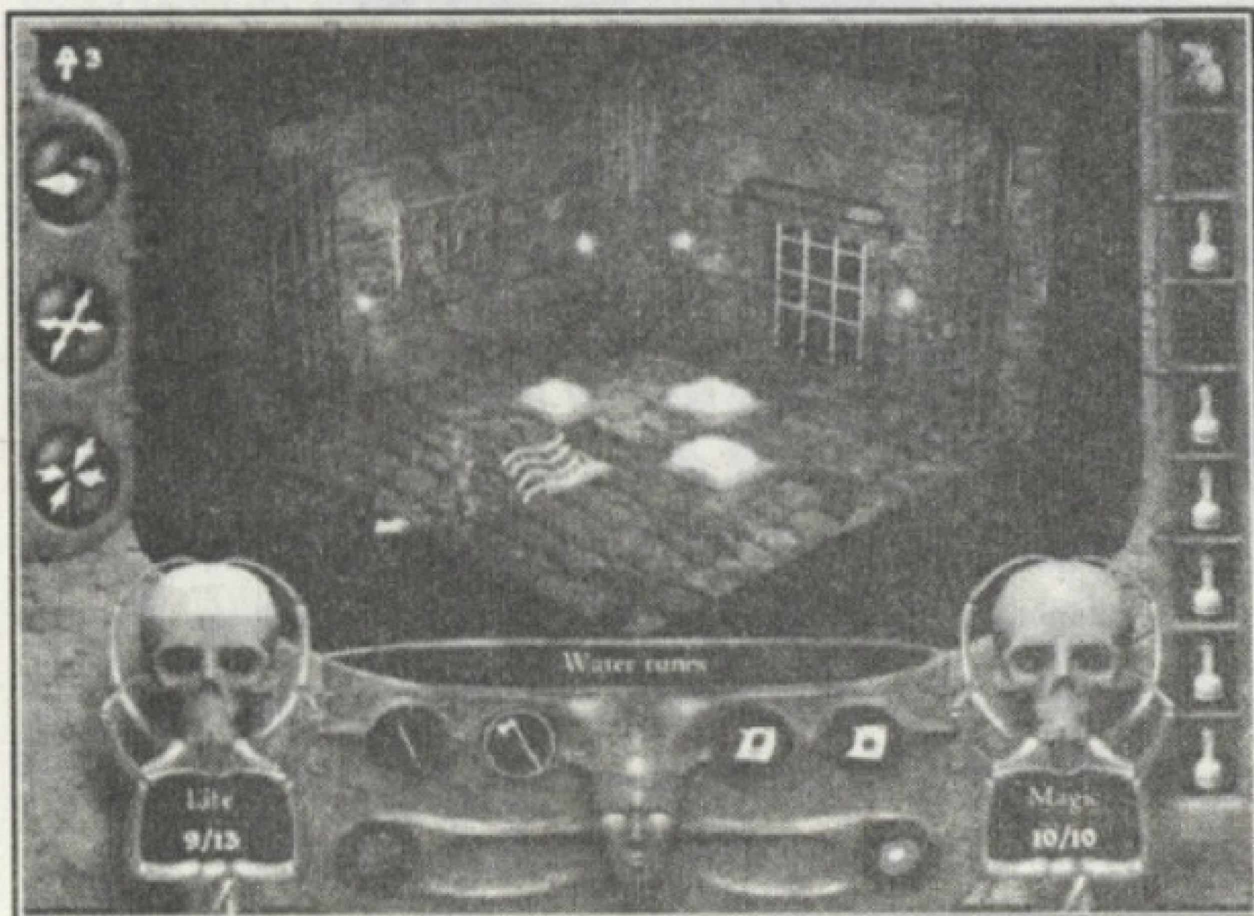
魔法井在地图东面的坟区内，提供一瓶加法力药水。走地图最左面的道路，由上至下，有一座木桥被一根竹杆撑起，旁边有个小怪在钓鱼。将小怪推下水，它顺流而下撞断竹杆，木桥落下。沿途又干掉一个巨魔，得到一个魔法能力+1的药瓶。在地图下方有些毛



茸茸的怪物，它们极怕火球术，一碰就会爆炸。

在Wish井左上方、地图中央偏下的位置，可进入女巫所在地。她要你完成三个任务（为了她能更好地炖人骨头），并给了把+4的剑，只有这把剑才能砍开洞穴外面的灌木丛。按照她的吩咐，先到地图西面的洞穴，进入崇山峻岭中，一路杀乌鸦和大巨人，在山顶拿到一根羽毛，交给女巫。再到北面洞穴，里面有许多蜥蜴，先用定身术，再用剑或斧头砍。拿到蜥蜴蛋，交给女巫。最后进入南面的洞穴，找到蘑菇。女巫收齐三样东西后，让你进她的房间。内屋一口箱子里有两个魔法卷轴和一把钥匙，是用来开地图东面铁门的。

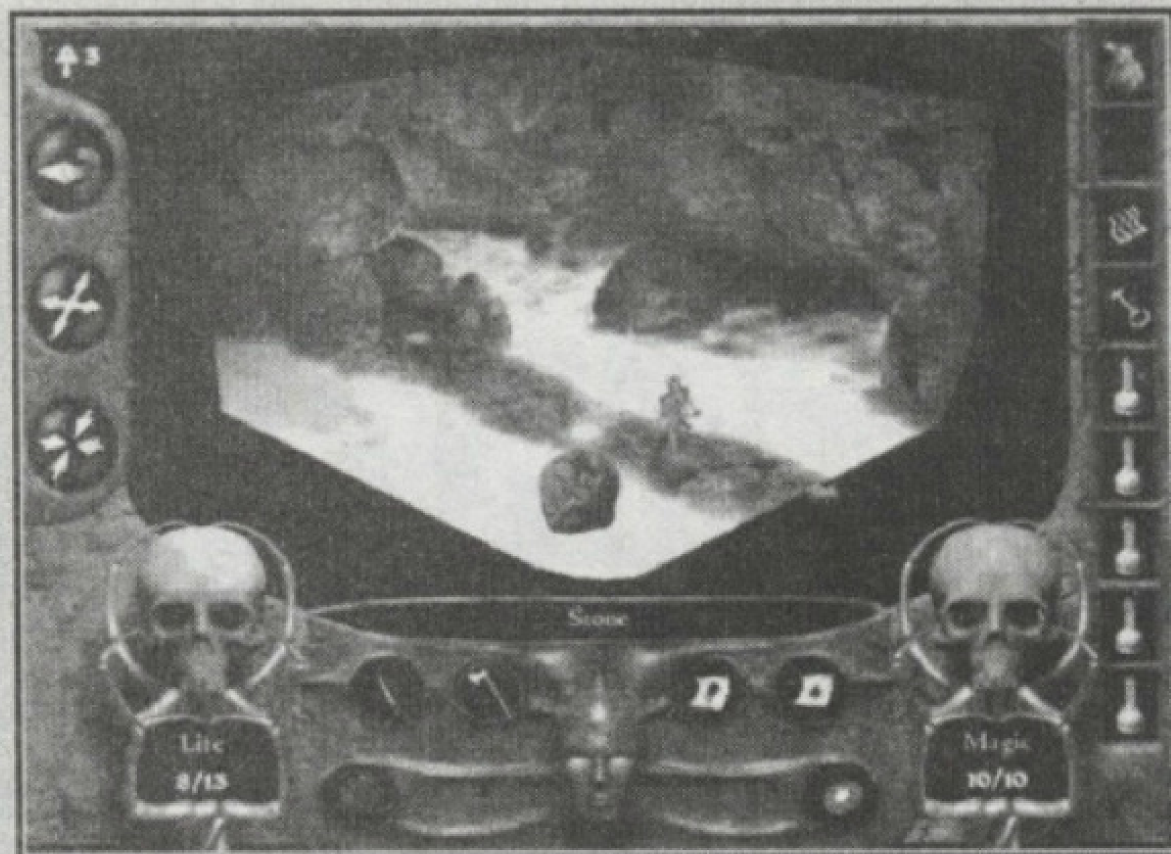
这里是片坟地，埋葬着许多人的尸骨。在一个空坟里找到一把铲子，用它做件不太光彩的事情——掘



墓。在这片墓区，可挖到一个+4的盾牌。在地图左下一单坟处，找到一瓶圣水和一枚火球术威力+3的戒指。回到坟区，在一铁门前的骷髅兵会死而复生，根本杀不完。先到其旁边的修道院里去，为牧师的灵魂浇上圣水，它才飞走。这时再到铁门前，骷髅兵不会复生了，第二扇铁门也开了。见到商人，买闪电术。再过几格，踏过拦路的银骑士的尸体，在一木牌前除去枯枝，迈入第六关。

第六关　王宫

将首先进入的区域称作一区吧。探索各房间，小心成群的低级怪物和强力高级兵种，如银骑士、魔法师。对付银骑士，先施展定身术，再用闪电术或武器攻击；对付魔法师，以之字形路线靠近他，或者一边移动一边施展闪电术。一区右上的一间房中有两个柜子怪怪的，上面一格的门开不了。往一区的左上走，见到商人，清除他旁边的杂草，捡到一本光明之书。商人旁边的一间房里也有扇门被锁着。再朝下走，一房间中有两个魔法师，打死他们后得到一本黑暗之书。一直向下走到底，看到一个人被很奇怪地嵌在了



墙上。他恳求你帮助他，并给你一把钥匙。回到一区右上的书房中，将两本书嵌在那两个奇怪的柜子上，小心当黑暗之书被放上去后会有四五个骷髅兵冒出来。而后到地图左下，发现那人已获救，作为报答他将自己的+5盾牌送给了你。

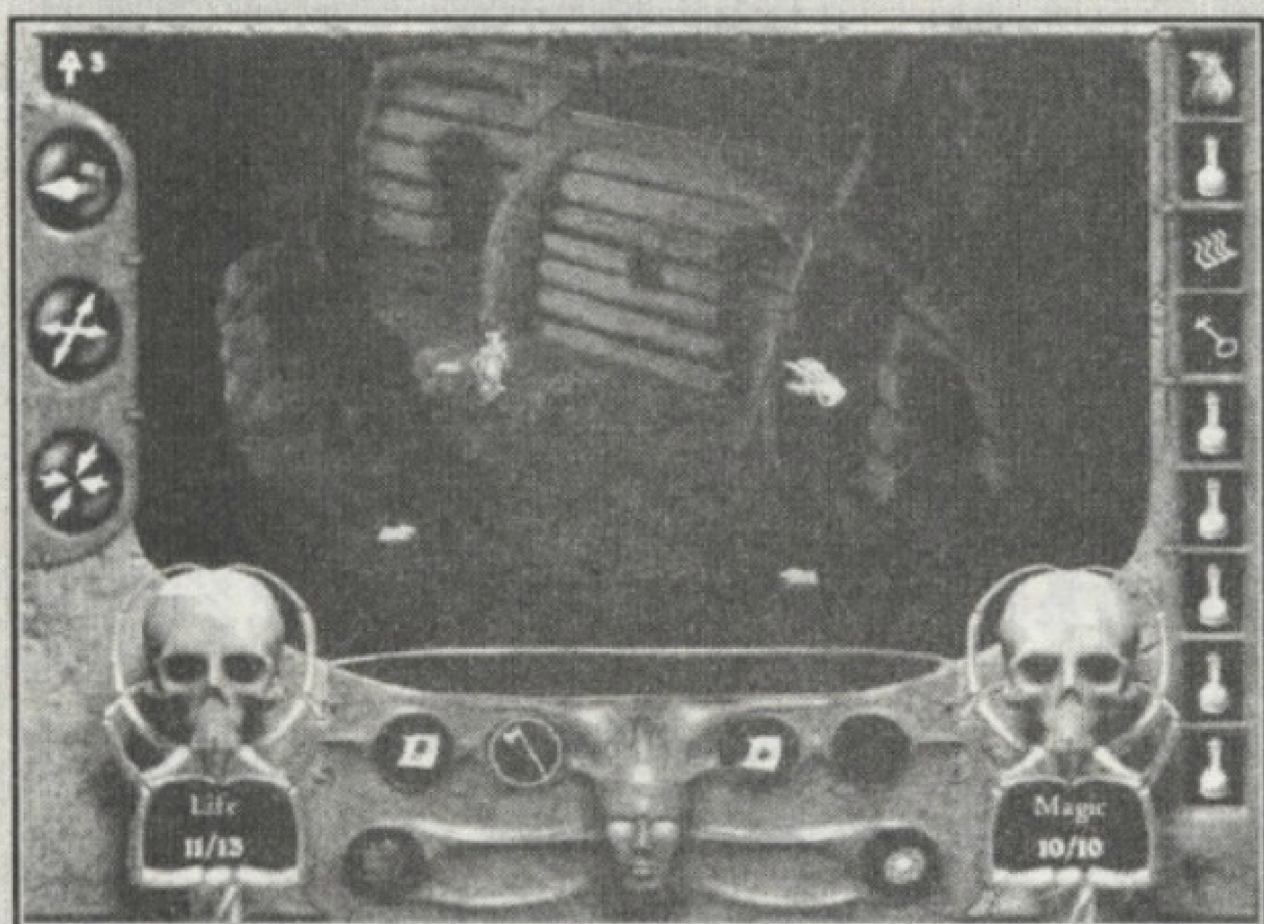
往上一格，用得到的钥匙打开左边的门，进去后通过传送门到另一地方。朝上，以不停的移动和闪电术干掉会闪电术的黑衣魔法师，从他身上夺下两把黄钥匙。再通过下方的传送门回到一区。那两把钥匙是用来打开一区左上和右上的门的。

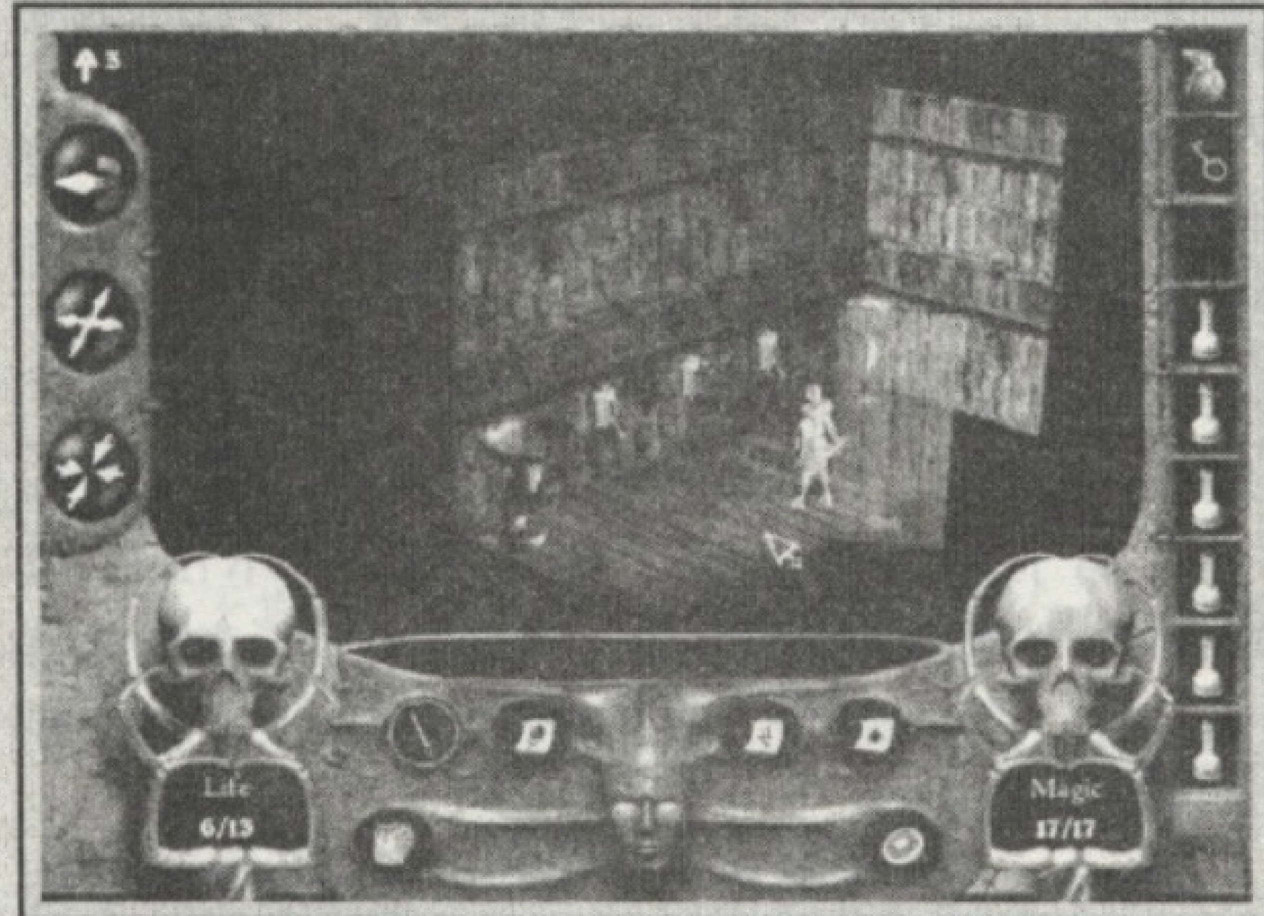
先走一区左上的门。此房间左边柜子有暗门，通过后遇见一白袍矮人，他说山顶的机器没有运转，但路上怪物太多，自己无法上去。走左边的路上山，会



碰到许多乌鸦，还有一段木桥在你走过去后垮掉（没退路了）。一直到山顶的房间里，扳下开关，进入左边的暗室。在暗室里拉下下方的扳手，机器生火。拉下上方的扳手，水灌进炉子里，再拨动四杆转轮，让机器运转起来，此时暗室左边的柜子开了，拿到一副+5的盔甲。再拨动中间的指针，到最右边那格，出门，从右面房间被开启的传送门返回白袍矮人处。

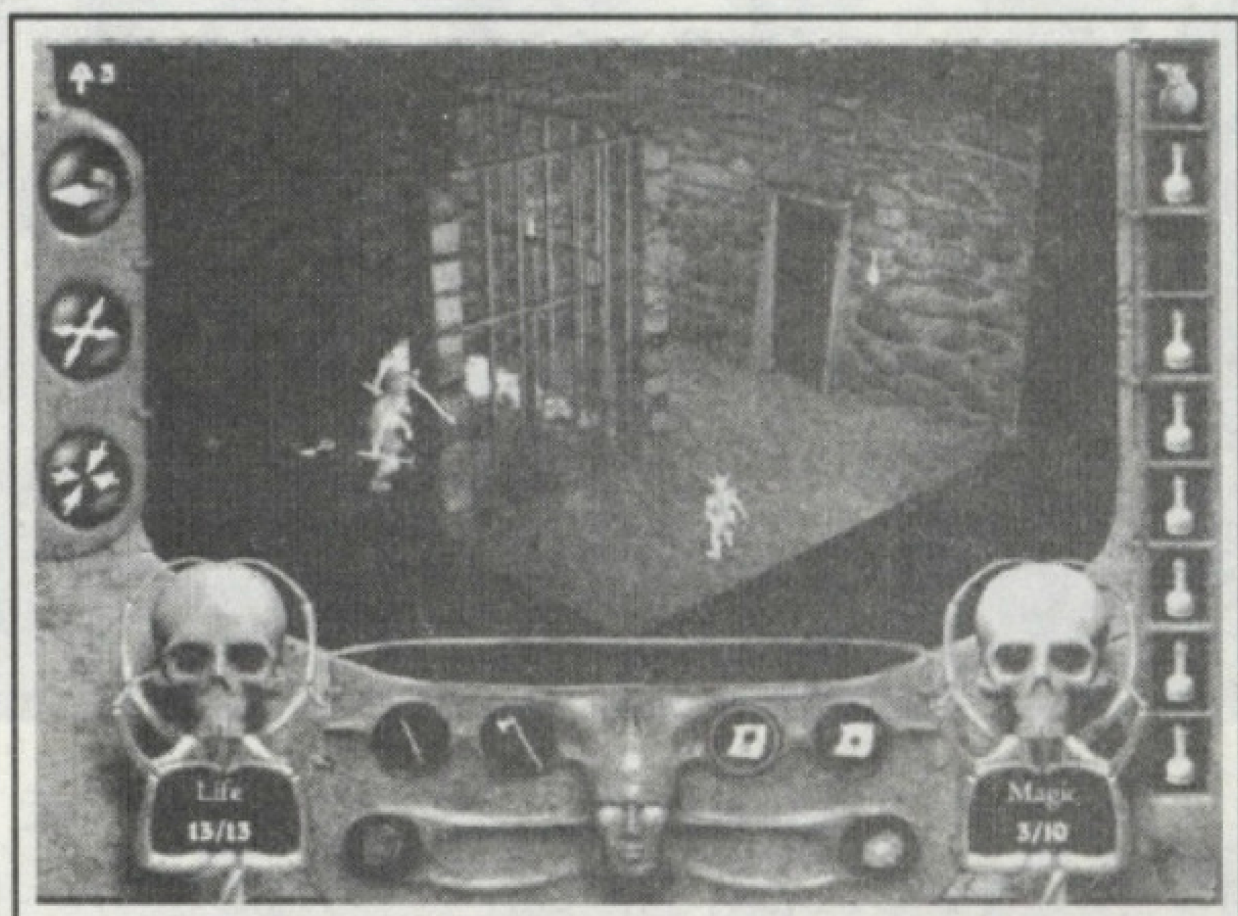
沿着矮人走的方向会遇到三只蜥蜴，再往下走将进入二区。从一区右上那道门也可进入二区，方向不同而已。这里的怪物更多更厉害，小心探索后发现，二区左上一门被一老藤树挡住，右上一门被两个白色的象棋棋子挡住。老者又出现了，给了个加额外生命的药瓶。在二区左上尽头找到一枚骑士棋子，作用相





当于“马”。在象棋中，马是按“日”字形走棋的，所以把它拿到棋子挡门的那间房，与挡门的白后呈日字形放下这个骑士棋子，注意不要被自己的黑兵卡住马腿。白后一垮，顺利进入下一房间。一番探索，发现右上的门又被锁着，在下方找到一瓶毒药。

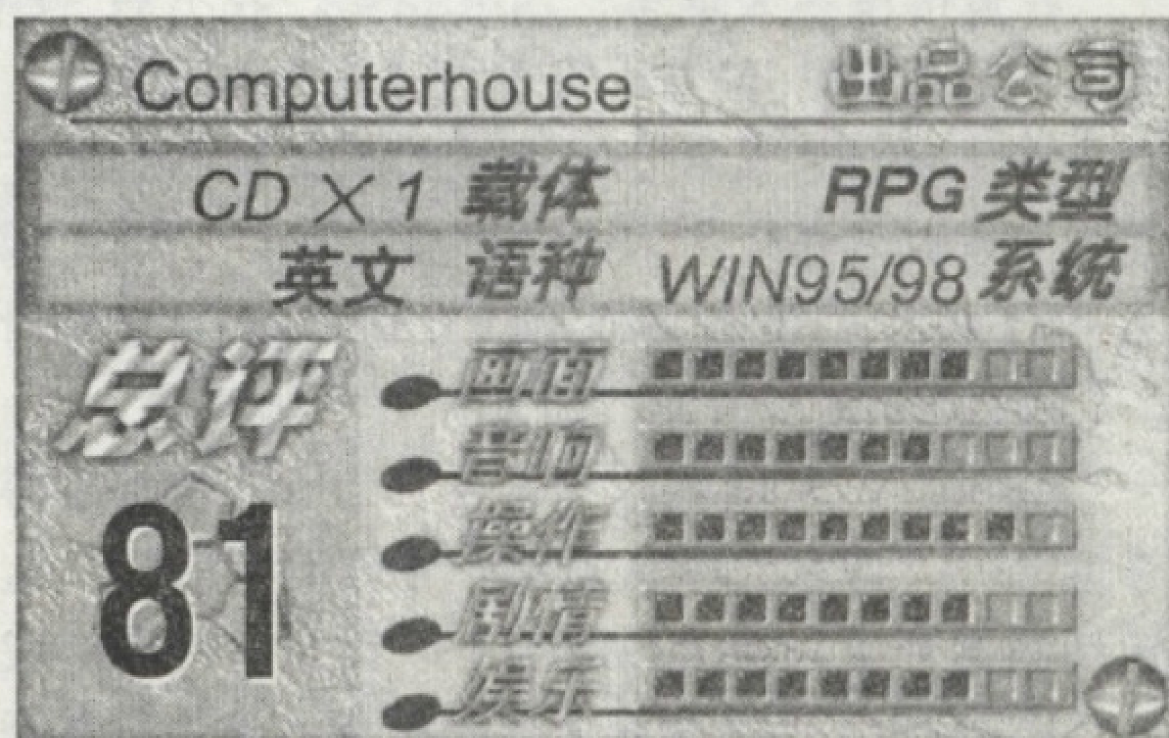
来到二区左上，对老藤树使用毒药，它随即枯萎。进入一个全新的区域，这里有众多的乌鸦和蜥蜴。地面一黑洞里有两瓶药，往右遇见一黑骑士。他请你到北面的森林里拿一样武器，他自己因被诅咒而无法进去。这倒不难，只有几格就得到了一件Hilt，但



要小心，拿起它后赶快走，旁边的机关会立刻喷火球。将Hilt交给黑骑士，没想到他忘恩负义，发动攻击。击毙黑骑士后得到他的+5剑和一把黄钥匙，后者正是用来开启二区右上那扇门的。在进入第七关前，准备好充足的药瓶，五种法术卷轴不必都带上，注意保留最有用的，比如闪电术或定身术。

第七关　龙窟

买下商人的闪电术和所有药瓶，将闪电术升到第四级。不要将所有药瓶都带在身上，留一些在起始点。万一被大怪打死了，在起始点复生后就可重新获得药瓶。往前数格，干掉两只怪物，就遇到了最后的大怪。它会火球术，而且其板斧的攻击力很强。别试图后退，那样将更加不利。在其老巢中反而有回旋余地。结合使用闪电术、武器攻击和定身术，猛烈攻击大怪。此刻不需再吝啬药瓶的使用了。一般很难以一条命干掉大怪，复生后捡起留在起始点的部分或全部药瓶，与大怪再战，直至最后胜利。



平静的湖 2

火狐狸工作室 可爱多

随着一阵急促的马蹄声，一匹白马从我身后赶来，马上端坐的正是刚才酒吧里一同烤火的Rilon。“有事吗？Rilon先——生”。我继续赶路。

“叫我Rilon。今天这样的聚会可不是每天都有，怎么不多待会儿？”这家伙好象并没有听出我对他的反感。“既然我的眼睛已经无法发现有趣的事情，那再留在那里也没有意义。”我模仿着他的口吻说。

“哈哈，果然是个脾气很大的女孩子，一句话说得不合适就不高兴了！”他骑在马上，边摆弄手里的缰绳，边爽朗地大笑起来。其实我也知道刚才有些赌气，不过跟这种自作聪明的家伙即使相处一分钟也是多余。“真有那么好笑吗？”我扔下一句不至令自己太丢面子的话，两腿一夹，我的BMW立刻心领神会，转眼间便将Rilon甩得好远。

很快便回到了Zinnia的裁缝店。和Zinnia打过招呼，我便一声不吭地走到台边继续我未完成的工作。过了半晌，Zinnia似乎看出了什么，她关切地问：“Queen，你怎么不说话？今天的party有意思吗？”

“我觉得没多大意思，Zinnia”。我不屑一顾地道：“ZHW和一群贪吃鬼成立了一个美食公会，还有一个不懂该怎么和小姐说话的人说我的眼睛无法发现有趣的事情！”Zinnia闻言一诧，“哦？那个人叫什么？对我们的Queen这样讲话可不对哦。”“Rilon先——生”。我没好气地答道。

“Rilon？！”听到这个名字，Zinnia仿佛显得十分意外。“怎么？你认识那个无理的家伙？”这回轮到我意外了。Zinnia停顿了一会儿，慢慢对我说，“Rilon是上一次比武大会的冠军，为人乐善好施，经常帮助一些遇到困难的NPC。”

“是吗？听上去他人还不错了？”听了Zinnia的介绍后我想，一个武状元，修养不高，说出的话没水平也正常。Zinnia好象没听出我言语中的挖苦，继续说：“他还帮助过GM把与主人失散的流浪宠物们集中到认领所。”什么？他还做过这种事？我想起今天早上与Jonah的对话了，好象把流浪宠物们收养是我计划在老年时再做的事呀，怎么让这家伙抢先了。

“他就没点儿缺点吗？我感觉这个Rilon除了不会说话外肯定还有别的什么缺点。”“哈哈，让我想想。”Zinnia笑着说：“我想他唯一的缺点就是不会说话，最大的失误就是在酒吧里得罪了你！”

哼，Zinnia这话是什么意思？我没有理她，埋头做我的衣服。Zinnia坐在柜台后，一个人开始自言自语。“Rilon好象还有个弟弟，他弟弟很细心，把Rilon照顾得很好。”“听上去你对这兄弟俩很了解呀？Zinnia。”Zinnia瞟了我一眼，“城里的每个人都了解这些！除了你这个一天不出门的Queen！”看着我默默不语，Zinnia有意无意地冒出了一句：“Queen呀，也许你的眼睛这次真的没有看到有趣的事情……”

日子一天天过得很快，不知不觉间寒冷的冬天就要到了。我开始为自己的落脚处担心了。除非整个一冬都呆在Zinnia的店里，否则我没有其它地方好去。到时候，外面的天气一定会很冷的。旅店的客房都已经预定满了，我再三和店老板要求是否能再匀出一间，他却始终冷着面孔不答应我的请求。于是乎我只好骑着马在城里转悠，消磨时间。现在我开始后悔当初把做衣服赚来的钱都用来买首饰



了。其实仔细算算，在这个贫富差距也蛮大的世界里，那些赚来的钱就算我一分不花，积攒到现在也不够买一间最普通的房子。平时自命清高惯了，其实处境也不怎么样嘛!

"Hi，Queen！"有人在我背后叫我。想不到在这还有人能认识我，我回头一看，一张年轻而充满朝气的脸正微笑着望着我，原来又是那个不知天高地厚的Rilon。还没等我答话，他已率先发问："最近你的眼睛是否看到了什么有趣的事情？"

天哪，这么长时间没见，他的口才居然还是没什么长进！我没好气地答道："你是不是翻来复去地就会说这一句话？哦，我忘了，你是练武出身，让你说出点新鲜的也忒难为你了！"

Rilon好象并不在意我的抢白，自顾自地说："怎么有兴趣在这里闲逛？是不是没地方住了？"听了这话，我惊讶地望着他。"你怎么知道？是不是那个多嘴的Zinnia对你说的？"Rilon指了指冷清的街道，"每年这时候人们能买房子的就买房子，钱不够的就去预定旅馆。像你这样才来了一年不到的新人，还不熟悉情况，估计也不会有太多的积蓄……"

"你……"他这话其实还真没错儿，可我就是有股气想冒出来，因为我不想被别人奚落。"怎么啦？大小姐又要生气了？在外面冻上一冬的滋味可不好受呀！"Rilon继续悠哉悠哉地说。我按捺住胸中对这个Rilon的厌恶，双腿一夹BMW，想象上次一样摆脱这个讨厌的家伙。但可气的是这次我的BMW却站在原地纹丝不动，它打了几个响鼻，一股浓厚的白烟迅速弥漫在寒冷的空气之中。

"看，你的马都不听话了，它叫BMW吧？"Rilon微笑着道。

终于肯定罪魁祸首了，那个多嘴的Zinnia居然连这都告诉他了，看我去找她算帐。

Rilon的脸色突然变得很庄重，"好了，刚才和你开玩笑的！……到我那儿去住如何？"

"到你那儿去住？！"我转过身诧异地问他。

"哦，你别误会，我还有个弟弟和我一起住。我们的楼还有空房间。如果你不介意也不嫌弃的话，这个冬天就和我们一起住吧！"Rilon诚恳地对我说。

"这不合适吧？"我望着Rilon，"我想我还没到这种寄人篱下的地步吧？"

"没什么不合适的，这BRITINA城里谁会说我的闲话？"

这倒是，连那些NPC都倾心于他，不过，作为NPC连钱都要这种人给，那这NPC作的也太烂了。想到这里，我禁不住暗笑起来，也许是我目光中的笑意让他以为我答应了他的要求。"你如果觉得无法接受这个邀请的话，那就请你做我家的管家吧！每个月我付给你工钱，你帮我们整理房间，好不好？听说你是个裁缝，我们那里有纺车，你可以无偿使用！"Rilon看样子很希望我能去和他们住在一起。"你不用和弟弟商量一下吗？听说你弟弟已经把你照顾得很好了，还缺我这个管家吗？"我随口说了一句。Rilon的脸色立刻有些阴沉，他迟疑了一下："弟弟是弟弟，来个管家总是专业的吧？何况你是MM，应该会比我弟弟还要细心些的。"

"哈，你先告诉我是不是Zinnia托你收留我的，莫非她嫌我在这整个冬天会给她找麻烦吗？"

Rilon难堪地笑了笑，他挠了挠头对我说："Zinnia倒是对我提起过你，她说我们会相处的很好，我想也会是这样的吧？"

"那你就畅想去吧，本大小姐是个裁缝，从没想过给谁当管家！"说完这句话，我扬鞭照着BMW就是一下，被我宠坏了的BMW从来没有受过如此待遇，它一声长嘶，绝尘而去。

哈哈，总算让我找到机会报复了这个家伙当初对我的无理。虽然他提出的条件对我很有诱惑力，但想到在我打马而去时，他那种惊愕的表情我的心里就说不出的痛快。出了这口恶气，下一个我要找的当然就是那个多嘴爱管闲事的Zinnia。

路过上次那间曾经让我失望的酒吧。今天里面没有传出往日的喧闹声，现在这里面应该没多少人，一来因为外面没有太多的马停着，二来因为喝酒的人常常无法控制自己的音调，发出很大的喧闹声。可能因为在这么冷的气候下人们更愿意坐在家里温暖的壁炉旁吧，象我这样居无定所的人又有几个呢？在去找Zinnia算帐以前，索性就先到里面坐会儿，听说这家的烤饼做得很不错，可惜上次因为那个自以为是的家伙而没有机会尝……我把BMW栓好，轻抚了一下刚才马鞭击打过的地方，"BMW，别怪我哦，谁让你不听我的话呢？"BMW低鸣了一声，仿佛还在怪我刚才的下手太重。我拍了拍它的头，转身走进了酒吧。

天！这是怎么了？！

我突然感到一种不言而喻的杀气直逼我的胸口，这使我感到异常的压抑。周围的空气仿佛都弥

漫着那浓重的肃杀之意，我的心中迅速升起一股莫名的恐慌，我的大脑好象已经停止对自己的双腿发出命令，因为我已经被自己面前的景象惊呆了。两个穿红色披风黑色盔甲的人各执雪亮的长剑站在一边，他们的对面有几个穿着黄色披风绿色盔甲的人，他们的手里也拿着各种古怪的兵刃，映着昏暗的烛光，噢！我看到地上的尸体！这是我第一次看到尸体，我不是说我以前没见过尸体，我是说我第一次看到有人被杀，而且我相信他是当众被杀的！

不容我多想，那些人中有几个突然高举双手，嘴中念念有辞地嘟哝出一串我听不懂的古怪咒语。顷刻间，几道闪电和火球向我劈面袭来，从未经过这种场面的我面对这一连串毁灭性打击根本作不出任何反应，只觉眼前一黑，周身顿时被一股炙热的燃烧所笼罩……

“哈，Queen，你可醒过来了！”当我费劲地睁开双眼时，我看到了Zinnia那张关切的面容。

“哦，Zinnia，我怎么了？”我挣扎着想坐起来，但浑身的剧痛驱使我暂时打消了这一念头。“你受了重伤，你也真是太没经验了，人家两个工会械斗你也去掺和，弄得人家都以为你是对方的帮手，唉，都怪你平时不多走走，酒吧那种地方那么冷清准没有什么好事的，这次也就是你命大。”Zinnia责怪地对我说。

我依稀回忆起当时在酒吧的那一骇人场面，但对后来的事我却一无所知。“我是怎么来你这里的？”

“当时……”店门被推开的声音打断了Zinnia的话，随着一股冷风进来了两个人，走在前面的正是那个令人讨厌的Rilon。Zinnia看到他，立时眉开眼笑着道：“好了，你的救命恩人来了，让他跟你说吧。”

救命恩人？Rilon？我的心中暗暗叫苦，这个令人讨厌的人居然救了我。Zinnia在边上尚自喋喋不休地说：“Queen呀，在当时那个场面若说有人能救你的话，也只有Rilon了，纵是这样，他也受了伤呢！”

“别这么说，Zinnia。”Rilon上前一步，对我说：“Queen，都是我不好，本想邀请你去我家，但我又不大会说话，这你也是知道的。”说到这他难堪地笑了笑。

我还能说什么呢？“谢谢你，Rilon，也怪我经验不足，没看清楚就随便闯进去，你的伤不重吧？”

Rilon忙说：“没什么大不了的，皮外伤罢了，倒是你的伤……”看他欲言又止我不禁害怕起来，“我的伤很严重吗？”

“怎么说呢？你这伤需要静养。”Zinnia插话进来，“Queen呀，我看你还是到Rilon家去养伤吧，他那里环境很好，你去那肯定会很快恢复的。而且，我这每天来买东西的人太多，走来走去的你也休息不好。”

“就是呀，Queen，去我家养伤吧，就当是我向你赔罪就是了。”Rilon期期艾艾地道。

呵，想不到Rilon也有会说话的时候，加上Zinnia说得也有道理，总在这店里听那些人讨价还价也挺烦人的。望着Rilon期待的目光我微微地点了点头，“好吧，但你的弟弟会答应吗？”

“哦，我都忘了给你介绍了。”Rilon转过身，指着那个和他一起进来的人说：“介绍一下，这是我的弟弟Gamond，这位就是我跟你说过的Queen。”我上下打量了他一下，这个Gamond比他的哥哥要稍微高瘦一些，不过一张年轻英俊的脸庞显出了他的优势，但也许是女孩子的直觉，我觉得他的眉宇间流露着一丝不易察觉的忧郁。Gamond走到床前对我说：“你好，我是Rilon的弟弟Gamond，你就是我们的新管家Queen吧，我们兄弟俩都欢迎你来我家。”

“哦，以后我给你们添麻烦了。”

我们又闲聊了一会儿，时间不早了，Rilon决定出发上路。“我们的家在城外，路还比较远。以后我们可以用传送门来进出，不过今天我们打算带你走一趟，也算认个路。你现在受伤还不能骑马，我们给你套好了马车。”我点头称是，突然我想起了什么，“我的BMW怎么样了，它没什么吧？”

“放心吧，”Rilon回头对我说：“我已经替你把它带来了。”

“Queen，你就放心吧，我说过，Rilon这人很好的，我把你托付给他们哥俩我也放心呀！”Zinnia在一旁乐呵呵地说。“什么呀，你是怕我给你添麻烦才找碴把我轰走，看我伤好了不回来找你！”我故意对Zinnia不依不饶。

“Queen，”Rilon突然走近了我，对我说道：“我这人平时说话办事有时想得不大周全，但愿你的眼睛这次能够看到些有趣的事情……”

（待续）





非常不幸地告诉大家，这一期的补丁铺将是本世纪最后一期了，想想小铺这一个世纪风风雨雨的历程（其实杂志的年龄还没有十岁呢，嘿嘿），真是感慨万千，颇让掌柜的我一时语塞、老泪纵横。呵呵，说了这么半天，诸位大虾是不是还以为掌柜的我要停业下岗了？其实不是啦，俺只是到了世纪末，思绪多了一些而已，大家千万不要误会哟。

说到新世纪，俺还要对我们国家的游戏行业——这一还处在襁褓期的事物说一点自己的感想。众所周知，我们的“动漫”大多模仿日本，游戏则是日本、欧美都不放过。从时间上而言，虽说“动漫”起步要早些，但事实上二者都一样，都处在一个模仿外来的阶段。然而应该注意的是，我们要学的是人家的技术而不是人家的文化，只有那些具有本民族特色的创意才有可能得到全世界的承认，因为只有民族的才是世界的。象“三国”这样长盛不衰的例子恐怕俺也不用再举了，只希望我们游戏制作者的思路能换一换，要记住，“变则通”。

莫名其妙地发表了一番感触后，还是让我们言归正传吧。这次世纪末补丁铺，掌柜的我为大家带来了很多不错的好东东，其中有《游魂》、《夜曲》、《三角洲特种部队II》等著名游戏的修改器。另外还有我们工作室一位在清华的同僚亲手制作的《母巢之战》网络对战作弊器，这个东东非常狠，连掌柜的我都轻易不敢用它（只怕用过之后俺的小铺会被一群恼羞成怒的Player砸了）。闲话少叙，还是请大家随我一起在二十世纪最后一次进入小铺吧，下次再来可就是二十一世纪了。

《三角洲特种部队II》修改器

Delta Force II

当年的《三角洲特种部队》曾为多少喜爱网络对战的玩家带来了巨大的乐趣，以至于很多人拿它与《雷神之锤》系列相提并论。而这部《三角洲特种部队II》还未面世前，就已经有很多人在期盼着它了。所以，掌柜的我特地给大家弄来了这个由Class制作的修改器，让玩家们感受一下当“坦克”的感觉。

使用方法：运行子目录\DELTA下的可执行文件df2_cls.exe，接着进入游戏，在游戏中按下以下热键就能实现相应的功能：F1：无敌；F2：隐身；F3：无限的弹药。

《夜曲》修改器

Nocturne

在最近出现的几部很不错的游戏中，《夜曲》就是其中的一部。所以掌柜的我也丝毫不敢怠慢，立即为大家找来了这款由Blackstar制作的修改器。

使用方法：运行子目录\NOCTURNE下的执行文件Noctur_t.exe，点击面板上的“Launch Nocturne”（运行游戏）按钮。接着在游戏中，按下F5键就可以获得无限的弹药，按下F7键就可以有无限的毒药和医疗包。不过玩家要注意，有时在按下F5后，会出现音乐消失的现象，这时你不用着急，只需到游戏选项屏中把音乐再次打开即可。

《新绝代双骄》存盘文件编辑器

不知为何，现在的中文RPG都做成了海量游戏，连《新绝代双骄》都需要四张光盘才能装下，不知智冠是不是想通过这种办法来防止盗版呢（盘数越多，盗版成本就越高，与正版的价格差就越小）？不过掌柜的我认为这部游戏还是很值得一玩的，所以这里特地为大家备好了一款由CF工作室制作的存盘文件编辑器，它的界面都是中文的，玩家们用起来应该方便多了。

使用方法：将子目录\XJDSJ下的执行文件Xjdsj_se.exe复制到游戏存档目录所在的地方，运行它。然后在它的窗口处输入你想修改的那个进度的数字（比如修改进度一就输入数字“1”），注意一定要在输入的数字前加上一个空格，然后点击“修改物品X99”那个按钮，这样你就会在游戏中看到你所有物品

都有了，而且每种都是99个，太爽了。

《神偷》黄金版修改器
Thief Gold

记得在Sound blaster LIVE!数码版中所赠的游戏软件中，有一个就是《神偷》，由此可见这款游戏在音效方面的制作是非常成功的。这个就是由Origin制作的修改器，相信广大"神偷"们一定会喜欢它。

使用方法：运行子目录\THIEF下的执行文件Thiefg_t.exe，进入游戏，在游戏中按下以下热键就能实现相应的功能：F7：无限生命；F8：最多的金钱。

《玩具军人——太空玩具》修改器
Army Men:Toys In Space

这部《玩具军人——太空玩具》到底是《玩具军人》系列的第三部，还是它的一部资料片呢？掌柜的我也不得而知。其实这对我们玩家来说并不重要，只要这部游戏好玩不就行了。

使用方法：运行子目录\ARMMEN下的执行文件Armmen3t.exe，接着进入游戏，在游戏中按下Alt+Tab切换回桌面，按下修改器上的那个大按钮就可以获得无限的弹药和物品了。但是你要注意，这个修改器还不能把玩具兵的生命锁住，所以在游戏中可千万别大意了。

《机器奴隶》修改器
Slave Zero

这个游戏的画面堪称一绝，为什么这么说呢？因为G400在与TNT2进行比较时，所使用的对比画面就是《机器奴隶》。所以，如果你拥有一块很棒的显卡的话，就应该玩玩这个游戏。与此同时，掌柜的我也不甘落后，及时为大家找来这个修改器。

使用方法：运行子目录\SLAVE下的执行文件Slazer_t.exe。接着进入游戏，在游戏中按下以下热键就能实现相应功能：F8：无限的生命值；F9：无限的弹药。

《宾尼兔》修改器
Bugs Bunny

凡是看过《太空大灌蓝》的玩家，一定还记得影片中与篮球巨星麦克尔·乔丹共同担当主角的那只喋喋不休的长耳朵兔子，这就是名气丝毫不亚于米老鼠和唐老鸭的卡通明星——宾尼兔。不过，现在这个家伙似乎又开始对PC游戏感兴趣了，这不，又当上游戏主角了，不知道玩家们会不会再次捧他的场。

使用方法：运行子目录\BUGBUN下的执行文件Bugbun_t.exe，接着进入游戏，在游戏中按下F1键就可以获得无限生命值。

《玩具总动员II》修改器
Toy Story II

各位应该还记得当年第一部全部用电脑三维动画制作的电影《玩具总动员》吧，自从它一出现就获得了巨大的成功，随后推出的同名游戏也深受玩家们的喜爱。没想到时至今日，这个系列又推出了第二部游戏，看来当年曾为这部游戏所痴迷的玩家，这回又不能自拔了。

使用方法：运行子目录\TOY2下的执行文件toytrn.exe，接着进入游戏，按下Alt+Tab键切换回桌面，按下修改器上的"Infinite Health"按钮就可以获得无限生命值，而按下"Bonus Star"按钮就可以获得奖励的星星。

《星际争霸——母巢之战》网络对战作弊器
Starcraft:Brood War

前面已经说过了，我们工作室清华的这位仁兄编程技术实在厉害，再加上对《星际争霸》的热爱，于是乎亲自操刀，制作了这款网络对战作弊器。虽说掌柜的我不主张使用这种东东，因为这样会失去多人游戏的乐趣。但如此好的东东如果不拿出来的话，恐被人斥为不够尽责，所以在这里我把它提供给大家，使用时只要运行子目录\BROODSPY下的执行文件BroodWarSpy.exe即可，详尽使用方法就留给大家自己研究吧。

《游魂》修改器
Nomad Soul

前些日子在新浪网上看到这样一个游戏，名字叫做《游魂》，看那里的介绍感觉还不错，所以这里特地为大家带来这款由Razor 1911制作的修改器。

使用方法：运行子目录\NOMAD下的可执行文件rzrtnstr.exe，接着你就可以进入游戏了。在游戏中，你分别按下如下热键就能实现相应的功能：X：最多的生命值；C：最多的法力值；V：最多的戒指；B：最多的Setex；N：所有的东东都最多。





上海 天骄创作室：雷鸣

三角洲特种部队II
Delta Force II

游戏中按下~键呼出控制台，输入以下字符串以获得相应的秘技功能:

thetrooper: 无敌模式
sunandsteel: 充填弹药
diewithyourbooyson: 无限弹药
stilllife: 隐身（太黑了吧）

夜曲
Nocturne

在游戏中按下F10键后输入字符串godgames后便可以进入无敌模式。

新绝代双骄

游戏中，在地图时按下:

C键: 在战斗中每回合恢复一定内力（如果再按一次“C”键取消）
V键: 直接胜利
Y键: 补满生命力和内力
达摩
在游戏中同时按以下键获得相应的秘技功能:
shift+3: 法力+6000、金钱+6000
shift+0: 千岛香+50

亡魂
Revenant

在游戏中按下回车键后输入以下字符串以获得相应的秘技功能:

alreadydead: 恢复全部健康值
potionsnlotions: 获得大量药剂
alchemy 999999: 黄金

影子人
Shadow Man

秘技菜单开启法：在游戏安装目录下的DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH中有3个文件——E3.MSC、DEBUG.MSC和RELEASE.MSC，重新命名RELEASE.MSC为RELEASE.MEN，把DEBUG.MSC复制一份后取文件名为RELEASE.MSC，重新进入游戏时，就会在游戏中出现秘技菜单了。

江湖

在游戏中同时按下shift、F3和tab键，即可出现可拿物品及可走的秘道。此外同时按下shift和F2键可立即存档 。

梦幻度假岛

游戏中，同时按下SHIFT、CTRL、ALT和G键，便可以得到无限金钱。

海湾战争UPDATE
Gulf War: Operation Desert Hammer

用c:\fatalabyss.exe iwannaextrafunctions启动游戏，进入游戏后，在每一关开始处，按下小键盘上的*键可以直接跳到下一关。

HOMEPAGE: http://www.pchome.net/tianjiao
EMAIL: tianjiao@163.net

晶合聊天室

冬天终于来了，凛冽的寒风呼呼地在窗外刮着，不过聊天室里却是暖洋洋的。这并不是因为炉中跳动的火焰或水壶中冒出的缕缕蒸汽，而是那许多年轻冲动的心灵在互相激荡——青春的力量真是任谁也禁锢不住，就连即将到来的圣诞老爷爷也会羡慕这些年轻的人儿吧……

广东　TROY

虽然我不喜欢《心跳回忆》，但高三时的一件往事却令我常常想起它——某天上自习，一位仁兄正在欣赏他新买的《心跳回忆》。忽然，窗外传来巡查的“地狱魔君”的吼叫：“你，出来！”……等那位仁兄回来后，我关切地问：“你的《心跳回忆》呢？”他哭丧着脸说：“我的《心跳回忆》？那真是我的‘心碎回忆’啊！”

呵呵，幸福的学生都是相同的，不幸的学生则各有各的不幸，那位仁兄的遭遇让我感到十分亲切，不过都高三了他居然还敢在自习课上造次，胆子实在不小，若干年后懂事的他就会感激“地狱魔君”的严厉了。

上海　黑天使

这里奉上《生化危机》笑话三则：

1.利昂用完了所有的子弹，最终不得不用小刀单挑G-5。他一边打一边狂吃绿色药草以增加HP，但最终，利昂倒在了地上——被满嘴的药草噎死了！！！

2.G-5对克莱尔说：“我要把G病毒植入你的体内！”克莱尔狂笑：“病毒？我才不怕！”说着从背包里拿出一打光盘——KILL98、KV300、VRV、行天……G-5：@#%$%!$……

3.利昂被丧尸团团包围，子弹也只剩最后一颗了。就在这千钧一发之际，他忽然拉过一个（具？）丧尸，用枪顶着他（它？）的脑门：“你被捕了！你有权保持沉默，现在你所说的每一句话都将作为对你不利的呈堂证供……”在场丧尸全部晕菜。

你晕没晕菜？

广东　春风

我踏上了由光荣推出的崭新战舰，乘风破浪，在圣诞节前夕直追“航海II”，赶上了李小贼，炮轰“大菠萝”，冲散了混战成一团的人、虫、神三族，把那些愚蠢的心跳小女生全部贩到美洲……终于拿到“霸者之证”的我坐在榜首，看着被我挤走的各方势力，最终成为海盗，哈哈哈……

兄弟们，上，扁他，这小子太狂了……

浙江　丁炎君

小编们好，先给你们讲一个真实的故事。近几日我们正在开运动会，而我订的《大众软件》还没到，干坐在看台上真是无聊。突然，一本《大众软件》映入我的眼帘，我腾地跳起来，大喊一声：“把《大众软件》借我！”闻听此言哥儿们纷纷把杂志向我扔来，差点儿没把我淹死，等坐直了一数，整整14本！

怎么样，看了这些觉得工作更有劲了吧？《大众软件》在我们班的人气值是所有杂志中最高的，真是振奋人心啊！

白鼠使“吱吱大侠”

听说贵刊明年改版——爽歪了！吾班众鼠弟课间纷纷高呼“万岁”，被班主任请进了办公室；几位鼠妹大呼：“我幸福得快要死掉了！”随后昏厥过去，全被送进了医务室。可见贵刊的影响力比鼠药可厉害多了。今天白鼠使光临，不顾“叛族”之大逆不道，请你们明年一定要加强药性哦。

啊、啊、这个……不好意思，感谢朋友们的厚爱，我们唯有睡得更少、干得更多，拼命让大家满意而已。顺便问问“吱吱大虾”，你的那几位鼠弟鼠妹没事吧？

山西　范戈

看了今年8月份的晶合聊天室突然生出了两个感想。第一，我觉得现在的聊天室越来越没意思了（纯属个人想法），说的全是游戏，是不是也该说点别的，如学习与游戏的关系。在我所知道的人中，大部分都是因为玩Game而成绩下降的（呜……这次考试又挂了）；第二，大家用心看就可以发现，里面的话多数都是诉苦和抱怨之类的，积极向上的东西并不多，假幽默是有目共睹的，没说两句话就菜刀、水果满天飞，让人觉得很无聊。

湖南　刘帅

往事如风，我的心似冰冻，借Game消愁，也得不到奖品。Walker大人，何不抽俺一票，那个小小奖品——在梦中。我早已为你投下，999张选票，从寄信的那一天，999张选票，选票裁下书已散架，奖品已随新一期杂志湮灭。

唉，孩子，别哭了，我、我给你奖品就是了。

广西　纪鹏

漂亮的界面、像Win98一样“傻瓜”的操作方式、快速而精准的寻址能力，真不知道金山游侠II还有哪点没超过FPE2000；Winamp给人的印象总是小巧苗条却又八面玲珑，其播放MP3的优美音质让超级解霸只能自叹弗如，看来在解霸6.0中还应多加强播放MP3的能力；至于东方快车2000，没说的，就两个字：好用！

晶合实验室　Walker

榜主随笔

北风那个吹，Walker那个飞；
Walker那个飞，飞进了教室……

"啪！"Walker大人气势汹汹地把黑板擦往讲台上一拍，"大家都坐好，上课了！"教室里顿时鸦雀无声。

"今天咱们接着讲世界地理，大家都预习了吗？"

"预——习——了！"台下齐刷刷地答。

Walker大人显然很满意，脸色也显得缓和多了："好，请大家翻到教材的第72页，海上交通线……"

在沙沙的笔记声中Walker大人讲得很顺畅，不知不觉半堂课快过去了。不过，事情是永远不会那么顺利的。这不，正当Walker大人讲得兴高采烈、口水四溅之时，角落里突然传来了一阵"哗啦哗啦"的翻书页子之声，打破了教室里的安静。当然，Walker大人已经很有经验了，只见他径直走向坐在最后面的一个手忙脚乱的男孩子。

"拿出来吧，劳君。"

那孩子磨磨蹭蹭地从课桌里拿出一本杂志交到Walker手里。

"果然又是《大众软件》，我告诉你多少次了，上课时不要发出这种声音，下课了嘛……（我怎么扬这儿来了）。总之我是管不了你了，可你甭影响别人。光这学期我就没收了你42本《大众软件》，我是没收了你再买，你还想不想毕业了，嗯？！"

"可你讲的这些我看《3D Atlas地图》和玩《大航海时代》的时候早就知道了。"劳君小声嘟囔着。

Walker大人勃然大怒："喝，你还有道理了！玩、玩，靠玩就能把你玩进大学？你给我出去，罚站！"旁边有个学生小声提醒："Walker老师，他可是劳鞭的侄子。"

"劳鞭的侄子怎么了？就是劳鞭来了我一样罚他的站，哼！"

就在这时只听一声咳嗽，教室门口现出劳鞭一张铁青的脸："Walker大人，听说你最近跋扈得很哪……"



Walker榜评

以上情景纯属虚构，请大家不要误会。很多同学在写给我的信里都把老编看成是他们的老师，表示要反抗压迫，其实这是不同的。我在平时很尊重老编，他的工作同样辛苦，不然大家就不会看到这么好的《大众软件》了，对吗？老师也是如此，是他们传授给大家宝贵的知识，对大家的严格要求也是为了使更多的人成才。电脑的世界是很精彩，不过它绝非人生的全部，希望大家都能把握自己，莫让年华付水流啊！

金山公司的"红色正版风暴"果然有效，金山快译2000上市仅一个月首次上榜便冲到了排行榜的第16位，金山词霸也压倒东方快车而升至历史上的最高位——第6名，这说明大家对于国产软件的发展倾注了多么大的热情。不过在试用之后，我不得不遗憾地指出：尽管已有如此多的翻译软件，但我们在语言沟通方面仍有很长的路要走。而实际上也是如此，机器翻译属于人工智能的一个高端领域，对它的研究一直是国际上的重点之一。也许到翻译软件真正成熟的时候，电脑就可以算是真正拥有智慧了。

发展到现在金山公司已有4款产品上榜，金山公司致力于开发通用工具软件产品的策略终于见到了成效。另一个还能不断带给我们惊喜的民族软件企业要算是北京实达铭泰公司了，他们目前有两款主力产品上榜，而不在榜上的《东方网译》其实也很出色，关于该软件的具体情况请参见本期杂志"实用软件"栏目中的评测文章。希望这两个公司能互相取长补短，共同发展。

通报大家一个好消息，看到本期杂志的时候我们网站的社区应该已经开门迎客了，请老少兄弟们速去灌水，晚了可就没地儿了。嘿嘿，本大人近水楼台先得月，预先向我们的歪脖马死特（Webmaster）申请了一个帖子室，以后大家想倾诉对本大人的仰慕之情就方便了，帖子当然多多益善，别不好意思哦。

明年就是千禧年了，杂志将以一个新的面貌出现在大家面前，我们的热门软件排行榜也将有所作为，具体方案暂时保密，请大家到时品评。好了，借这个机会祝各位新年快乐，千禧如意，让我们相约2000！

晶合实验室 Walker
E-mail：walker@popsoft.com.cn
ICQ：40015173



本期幸运读者

广西	纪鹏	陕西	朱伯尘
湖南	刘帅	辽宁	钟　川
新疆	吴骏	广东	苏　凯
浙江	郑杰	天津	郭兴华
福建	周睿	上海	傅　杰

以上读者将获得由**北京实达铭泰公司**提供的该公司新品软件**"东方网译"一套**

热门软件排行榜 Top 20



本期选票在插二十三页
欢迎大家投票

名称	版本号	评价	名次	制作公司	发行方式	适用平台	类型	票数	名次升降
WinZip	V7.0	5	1	Nico Mak Computing Inc.	共享	Win95/98/NT	压缩	837	○
ACDSee32	V2.5（日文版）	5	2	ACD Systems Ltd.	共享	Win95/98/NT	图形	707	○
超级解霸	V5.5	4	3	北京豪杰公司	商业	Win95/98/NT	多媒体	585	○
Winamp	V2.50e	5	4	Nullsoft Inc.	共享	Win95/98/NT	音乐	469	○
Net Ants	V1.0beta2.70	4	5	洪以容	自由	Win95/98/NT	网络	372	○
金山词霸	2000	4	6	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	298	↑
东方快车	2000	4	7	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98/NT	翻译	295	↓
KV300	Z.4	4	8	北京江民公司	商业	DOS/Win95/98	杀毒	290	↓
Magicwin98	V1.3	4	9	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	共享	Win95/98	内码	235	↓
FPE	2000	5	10	第三波	商业	Win95/98	修改	188	↓
FoxMail	V3.0beta2	4	11	张小龙	自由	Win95/98/NT	网络	185	↑
Internet Explorer	V5.01	5	12	Microsoft	自由	Win95/98/NT	网络	171	↑
KILL98	V6.0	4	13	北京冠群金辰公司	商业	Win95/98	杀毒	169	○
金山游侠	II	4	14	金山公司	商业	Win95/98	修改	160	↑
瑞星	10.0（7）	4	15	北京瑞星公司	商业	Win95/98	杀毒	144	↓
WPS	2000	4	16	金山公司	商业	Win95/98/NT	办公	131	↓
金山快译	2000	3.5	16	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	131	首次上榜
Photoshop	V5.5	5	18	Adobe Systems Incorporated	商业	Win95/98/NT	图形	115	○
东方不败	II	4	19	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98	修改	89	↑
Office	2000	5	20	Microsoft	商业	Win95/98/NT	办公	80	↓

大众软件服务快车

本期广告索引



全国统一建议零售价:
¥599元

服务真诚
信心保证

中国总代理

广源行有限公司 香港联络处:香港柴湾新业街6号安力工业中心11楼1103室 电话:00852 28966878 传真: 00852 25587224
ZODIAC TRADING CO LTD 广州联络处:广州市天河体育东路体育东横街3号设计大厦3楼302室 电话:020 87586542 传真: 020 87598769

帝盟特约经销商:

广州超航	(020)87533553	广州华胜龙	(020)87575022	上海七喜	(021)54900359	武汉新科海	(027)87656389	成都东大	(028)5574308
广州新莲花	(020)87592334	广州天原	(020)87590078	上海巨洋	(021)68760773	成都超航	(028)5571573	南京源海	(025)3608140
广州尔丰	(020)87591800	上海广之海	(021)54900443	北京海之新	(010)62535451	成都格特	(028)5539530	南京天网通	(025)4620373
广州英杰	(020)87592821	上海信息	(021)62527519	北京金光桥	(010)82625887	成都健之邦	(028)5562823	南京金奇石	(025)3604476
广州恒得	(020)87575013	上海捷思	(021)62764949	北京三生恒泰	(010)62549488	成都富日	(028)5530596	南京宏达	(025)3610332
广州南粤	(020)87542098	上海中智	(021)64382568	北京伟仕兰	(010)62572264	成都天天	(028)5562099	南京三胞	(025)3607979
广州新数据	(020)83851042	上海玮华	(021)54900021	武汉广之海	(027)87641402	成都晨峰	(028)5532207	南京新万特	(025)3681801
广州晨昊	(020)87586038	上海台联	(021)54900041	武汉新资讯	(027)87858660	成都道洋	(028)5236276	南京迅杰	(025)3351955
广州众联	(020)87592304	上海力恒	(021)54900529	武汉科星	(027)87654166	成都新派力	(028)5569979	南京玉茂	(025)3377504
广州诚达	(020)87574945	上海安泰	(021)54900262	武汉海力源	(027)87888266	成都瑞丰	(028)5572181	南京雷鸣	(025)3608332
广州微通	(020)87574890	上海群晨	(021)54900140	武汉天创	(027)87654395	成都天涛	(028)5532245	重庆华海	(023)68790622
广州天航	(020)87509942	上海蓝宇	(021)64267266	武汉九州	(027)87652750	成都原野	(028)5567326		

杭州嘉海	(0571)8855999--5001
西安正源	(029)5510322
长沙新天海	(0731)4113876
宁波樑海	(0574)7263783
沈阳帝盟	(024)23842997
深圳超海天	(0755)3759646
温州新世纪	(0577)8358800
福州大同	(0591)3315123
郑州一方	(0371)3814616
长春互利	(0431)5624727
哈尔滨工力	(0451)2543981

DIAMOND 帝盟
MULTIMEDIA 媒体之王

百天风暴促销价

28元

正式零售价：168元

金山词霸2000

无话不说的超厚词典

附赠WPS 2000限次版

内涵博大精深

超越任何一本传统词典的词汇量和内容解释，包括8本权威词典和27本专业词典，所含纸质词典价值在4000元以上。

8本权威词典

- 《现代英汉词典》
- 《朗文综合电脑辞典》
- 《朗文清华英汉电脑词汇》
- 《高级汉语词典》
- 《国际标准中文大字典》
- 《汉英英汉经贸大词典》
- 《现代商务英汉汉英大辞典》
- 《最新会计师英汉汉英大辞典》
- 《新英汉法学词典》

27本自然科学及社会科学专业词典

增补并修正了6.5万条最新词汇，进一步增加了5万条实用例句，修订总量超过20%。

机械	石油	化学	电信
环境	能源	医学	经贸
建筑	冶金	广播	地质
汽车	电力	造纸	船舶
纺织	航空	经贸	法律
会计	商务	农林	电脑

祝贺
金山词霸2000
金山快译2000
二十天内销售
74万套

查询快捷全面

可在任意窗口下自由对鼠标所指的中英文词汇进行即时对译，并能够智能识别词性变化。所查单词都配有音标、词组、例句、词性变化、相关词汇等详尽解释。提供拼音、偏旁两种汉语查询方式，支持繁体，支持游戏中弹出查词。

发音字正腔圆

超越传统纸质词典，装备全球领先的TTS技术，让词典学会说话，实现了从所有英文单词、短语的准确发音，可独立完成从整句、整段及整篇文章的流畅朗读，是锻炼听力的上乘佳品。



金山公司 KINGSOFT

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　(100086)　电话：(010)62524868　传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦　(519015)　电话：(0756)3335688　传真：(0756)3335268
HTTP://CIBA.KINGSOFT.NET　HTTP://WWW.JOYO.COM　信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购　邮资免费　订货热线：010-62638312　E-mail:support@wps2000.com

我们的最新服务：
打个电话免费送到家(限北京四环以内)。
小红马快递专线：800-8105575

千禧年申城首次IT展览·专为师生设计，共促教育发展

上海展览中心
2000年1月22-26日

首届上海国际计算机教育应用展览会
IT Kids & School Tech 2000

首届上海国际信息家电展览会
IT Home Shanghai 2000

欢迎参加／参观

IT Kids & School Tech 2000 通过生动活泼的形式，展示信息技术如何丰富在校及家庭教育中的形式和内容，促进计算机信息技术在学校和青少年中的普及和提高。

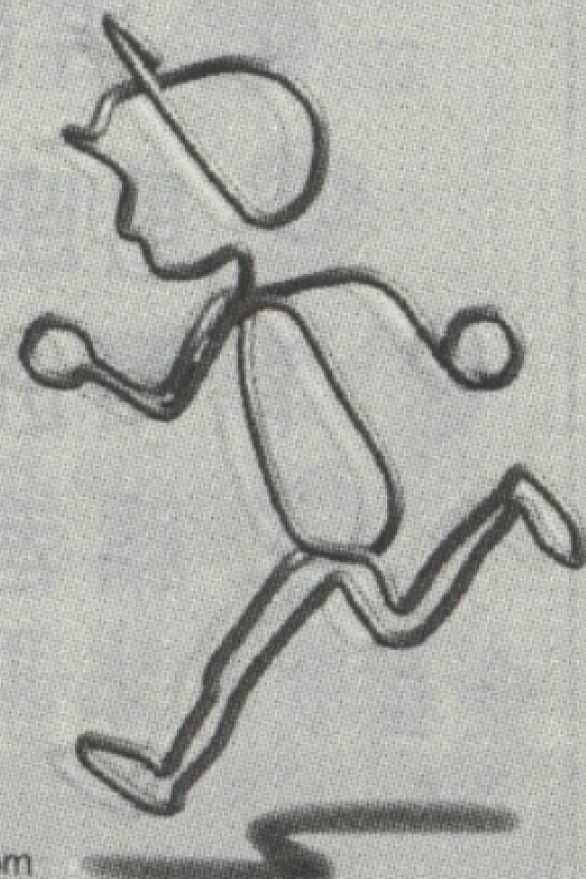
IT Home 2000 将针对个人用户集中展示最新家用电脑、软件及其他家用信息产品，从而推动信息技术在普通家庭中的实用化及普及化。

本届展会将是2000年的首场IT展示促销活动，集产品演示、报告会、热卖等形式于一体，在学校寒假和春节前吸引数万观众参观，是各大计算机硬件、软件和服务商值得参与的IT盛会。

主办单位:
上海对外科学技术交流中心
上海博华国际展览有限公司

支持单位:
上海市教育委员会
上海市科学技术委员会
上海市经济委员会

敬请垂询
上海博华国际展览有限公司
上海市襄阳南路218号
现代大厦十楼
PC: 200031
Tel: 86-21-64371178
Fax: 86-21-64370982
Email: info@mfsinoexpo.com



百天风暴促销价

28元

正式零售价：168元

金山快译2000

全能汉化翻译新平台

附赠WPS 2000限次版

美国 纽约 11.23.1999 AM 12:14

这里是美国在线网站1999年11月23日天气预报的翻译前后对照图

装备国际顶尖的FastAIT快速智能翻译技术，翻译质量有了重大的突破，一举解决了英文障碍所带来的电脑应用难题。集智能汉化、永久汉化、游戏汉化、网页翻译及文档翻译等五大功能于一体的汉化翻译软件。

功能详解❷

解决不敢上英文网站的烦恼

常在报上看到AOL（美国在线）及Amazon（网上书店）的名字，上面密密麻麻的英文文章实在让我烦。

英文网站翻译：

为因特网定制的翻译系统，英文网站瞬间变成中文网站，翻译后的网页就象中文网页一样，版式美观整洁。

祝贺
金山词霸2000
金山快译2000
二十天内销售
74万套

泉州达奇	0595-2384567	珠海曙光	0756-2114665	潜江连城电脑	0728-6239587	晶合昆明椰子	0871-5176880
广州南软	020-87532791	佛山精诚	0757-2258948	长沙科海	0731-2222176	兰州赛乐氏	0931-8811591
广州黑马	020-87518008	汕头连邦	0754-8868651	湖南经济电脑	0731-4132721	西宁辉煌	0971-6117310
广东连邦	020-87532517	南宁连邦	0771-5315399	湖南新华书店	0731-4423330	沈阳连邦	024-23842237
广州金碟	020-87569092	柳州社科书店	0772-2835573	江西连邦	0791-6200224	沈阳希望	024-23909650
广州恩富特	020-87509952	柳州赛乐氏	0772-3821112	南昌希望	0791-6234341	沈阳赛乐氏	024-23882382
广州大众软件	020-83790899	武汉连邦	027-87889385	南昌赛乐氏	0791-6310214	辽宁华储	024-23895234
广州中图	020-86504217	武汉赛乐氏	027-87877246	贵阳利华	013007888825	大连连邦	0411-4321308
深圳连邦	0755-3220641	武汉天问	027-87874577	晶合贵阳兄弟	0851-5870329	大连赛乐氏	0411-2654893
深圳书城店	0755-2073041	武汉凡高	027-87884793	贵阳赛乐氏	0851-5810807	四方盘锦	0427-3812227
深圳海象	0755-3697334	武汉精恒	027-87649127	海口连邦	0898-8540137	哈尔滨希望	0451-2510446
深圳伊登	0755-3782602	长沙连邦	0731-4457950	海口希望	0898-8511848	哈尔滨瑞利	0451-2322588
深圳翠竹电脑	0755-5530189	长沙德智	0731-4458868	昆明黑马	0871-5118590	哈尔滨金北方	0451-6415498
江门精华	0750-3513011	宜昌连邦	0717-6749511	昆明连邦	0871-4120363	哈尔滨连邦	0451-2523935

即将上市

JOYO KINGSOFT

卓越软件空间II

HTTP://WWW.JOYO.COM

打电话 送到家（北京四环以内）
小红马快递专线：800-8105575
珠穆朗玛 WWW.8848.NET

KINGSOFT **金山公司**

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 （100086） 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 （519015） 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
HTTP://CIBA.KINGSOFT.NET HTTP://WWW.JOYO.COM 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 订货热线：010-62638312 E-mail:support@wps2000.com

GAME **人物写真**

全部为游戏人物精美图片，一网打尽，精中选精
16开64页全彩，装帧考究，印刷精美
为玩家提供广阔的交流空间
随书赠送大4开精美招贴画

定价：12.50

GAME **游戏天下**

96页大16开全彩色
送3CD包括一完整版游戏和游戏修改器
全国各地书摊、书店、软件专卖店有售

定价：28.00

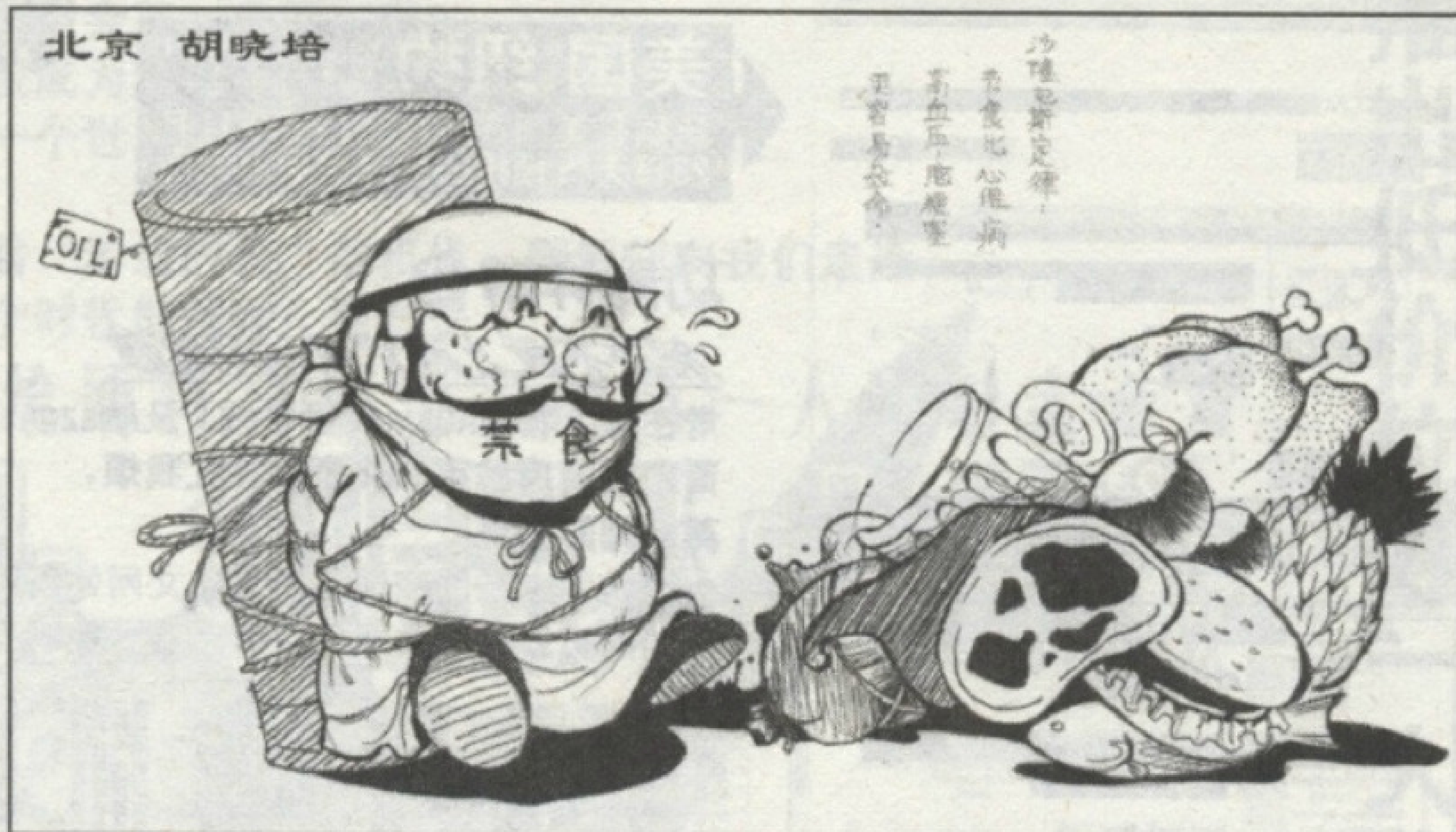
中垦佳鑫科技有限公司
联系人：陈月
通讯地址：北京100088信箱29分箱
邮编：100088
电话：(010)62023332-2907\2908
传真：(010) 62005640
手机：13801129417
E-mail:homecy@263.net

晶合软件销售连锁组织 · 大众软件读者服务部

大富翁画廊

您有“节食”的计划吗？请您在实施此项计划前，务必熟读“沙隆巴斯定律”——“节食比心脏病、高血压、脑梗塞更容易致命”。





感谢北京 胡晓培读者的热情参与，欢迎大家继续投稿，来稿请寄：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱(100089)，并请在信封上注明“大富翁漫画”字样。



《卓越软件空间 II》28元

双CD 使用手册

12月25日上市

☞卓越电脑资讯☞送您一份圣诞大礼
JOYO.COM

游戏玩家的超级工具大餐

玩！ 尽收**雷神之锤**（测试版）v1.09 等世界最新顶级游戏的试玩版。

看！ 收集最新最热游戏的精彩动画片段，让您体验与**劳拉**一起亲历险境的感觉。

改！ 一网打尽200个近期酷热游戏的修改器与编辑器。

补！ 内含100余个近期酷热游戏的最新版本补丁，缺什么就补什么！

听！ 精选热门游戏专题MP3及播放与修改工具。

译！ 独家提供lu工作室唯一授权的精选游戏汉化作品。

100余种最新强档工具软件

☞卓越电脑资讯☞为您精心挑选的100余种最新版本工具软件，划分为系统工具、媒体工具、图形图像、互连网络、桌面屏保、编程工具、其它工具七大类，界面精美，操做简便，并全部配有精心编写的中文简介，让您一目了然。

超值附赠

★ 金山快译2000、金山词霸2000最新补丁程序 ★ WPS2000限次版 ★ DirectX7.0中、英文版
★ 最新版的3721中文网址软件 ★ 妙趣横生的CHINAREN网络呼机

超级软件大餐

JOYO.COM

首次公开

《剑侠情缘II》最新试玩版

南宫飞云长大成人，碧血柔情再染黄沙…西山居历时两年呕心之作，在刺激的战斗、精美的画面、细腻的剧本和动听的音乐中为您再续一个当代英雄梦。内含《剑侠情缘II》开发过程绝密资料，超值奉送《剑侠情缘I》全部14首原创乐曲之MP3专集

《金山游侠II》最新完整增强版

修改后的《金山游侠II》最新版本，游戏修改的最佳利器，为您提供更完善的游戏解决方案。原价：78元

特快专递：IE5.01中、英文完整版

金山公司 KINGSOFT

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
HTTP://WWW.JOYO.COM HTTP://WWW.KINGSOFT.NET 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 订货热线：010-62638312 E-mail:support@kingsoft.net

树人千禧年游戏世纪回顾版 现已上市！



28元 1 CD + 使用手册

《仙剑奇侠传》



28元 1 CD + 使用手册

《猎杀潜航》



38元 2 CD + 使用手册

《铁甲风暴 & 黑色战线》



48元 2 CD + 使用手册

《长弓 II — 阿帕奇武装直升机》



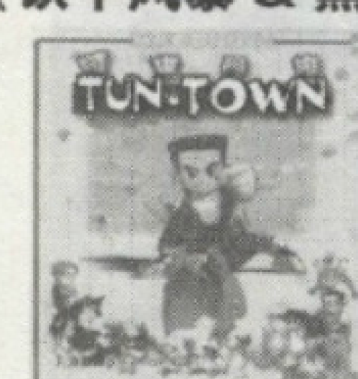
36元 1 CD + 使用手册

《沙丘2000》



30元 1 CD + 使用手册

《主题医院》



38元 2 CD + 使用手册

《阿猫阿狗》



28元 1 CD + 使用手册

《福尔摩斯探案 II — 玫瑰纹身》



32元 1 CD + 使用手册

《麻将大师 II》



36元 1 CD + 使用手册

《以色列空军》



48元 2 CD + 使用手册

《绝地风暴 II — 火线出击》



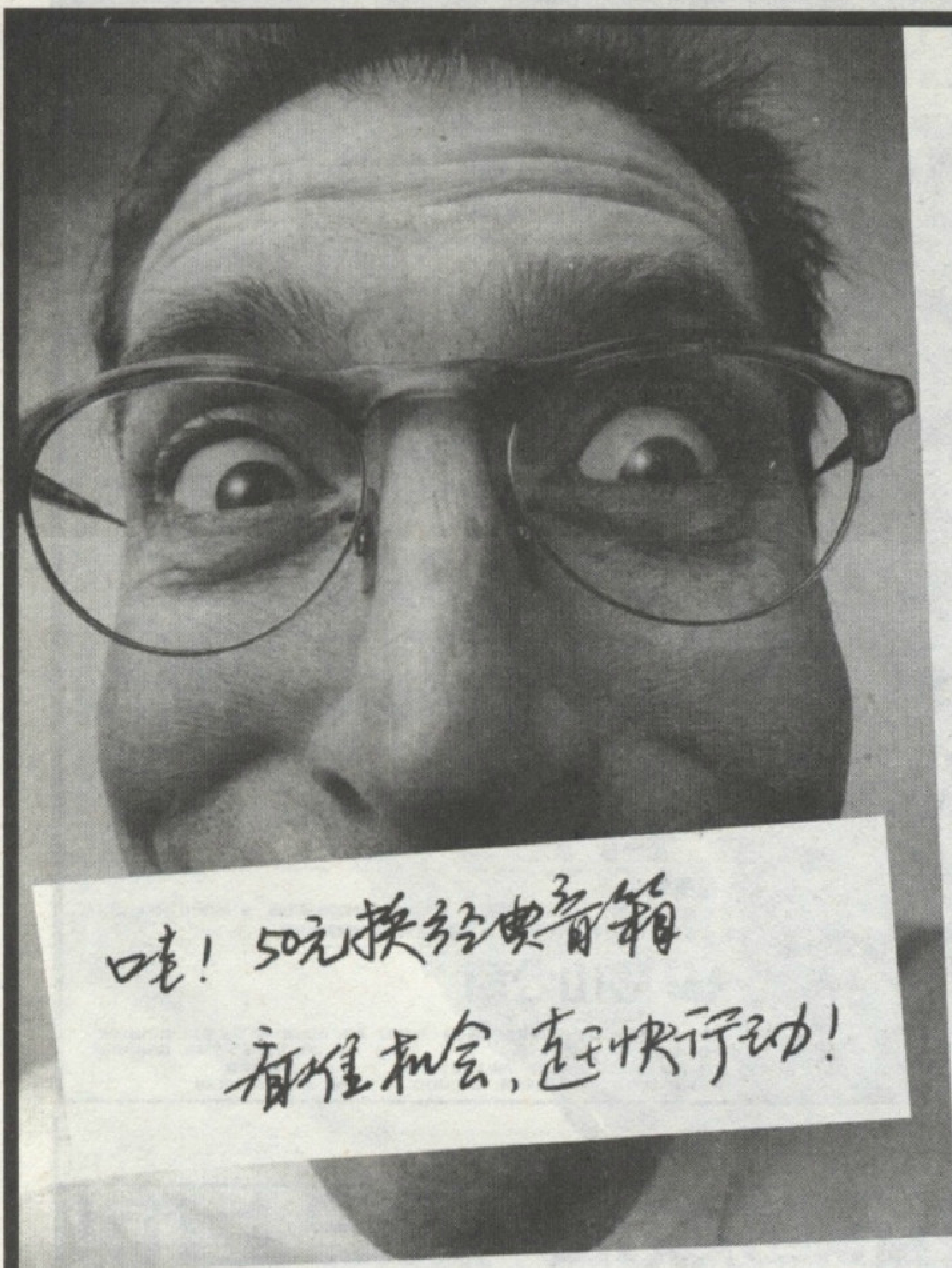
28元 1 CD + 使用手册

《乌龙院》

百年树人软件行销联盟总经销。全国各地软件专卖店，书刊报摊均有出售。 **全国各地诚征代理**

欲了解详细情况，欢迎网上查询。网址：http://srsoft.com.cn 电话：(010)82617481 62624713 82615140 62635790

联系人：马欣、马轶 邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302 树人公司收 邮政编码：100086



漫步者 Edifier®

多媒体音箱的典范

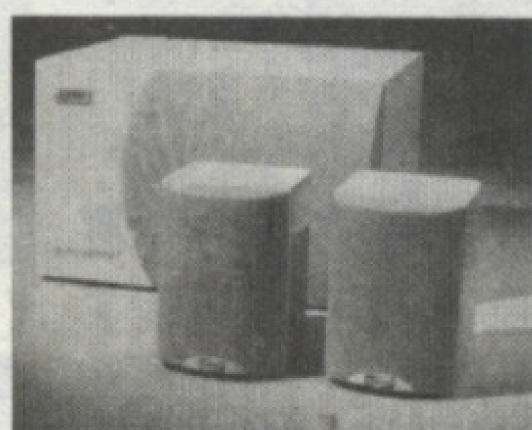
新世纪换好音箱

（漫步者推出大型以旧换新活动）

您一定梦想坐在心爱的电脑前聆听新世纪的乐章，但淘汰暗哑的旧音箱却难免心疼……来吧！快快参加漫步者以旧换新活动！只要您在99年11月15日至2000年1月15日期间，带上您的旧音箱（不限品牌）到当地指定活动中心购买以下五款音箱任一款，就可享受50元的折价优惠。

漫步者，致力于普及优质多媒体产品。


R1000TC(北美版)

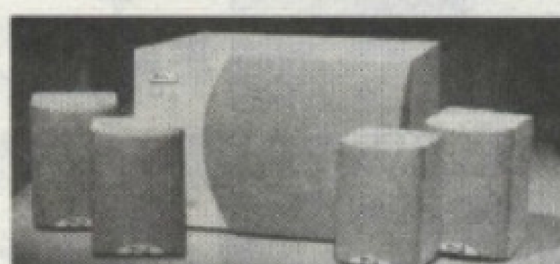

R2.1T(北美版)


R1900TB(北美版)




R1800AT

北京爱德发高科技集团
http://www.edifier.com

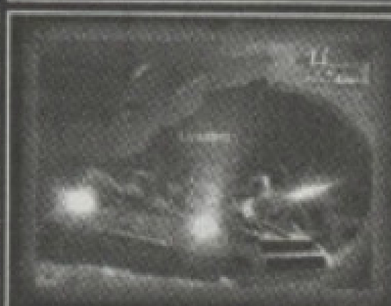

R4.1T(北美版)

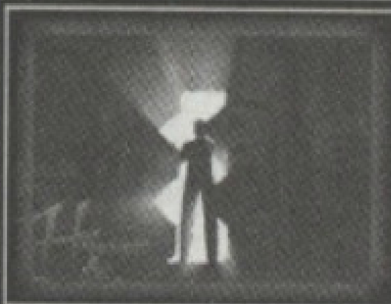
声明：各地活动中心因运费原因售价可能略有差异。为了维护广大消费者权益，特设立免费咨询电话：800-810-5526监控价格。活动期间，漫步者三月保换，一年免费保修承诺不变。

各地活动中心

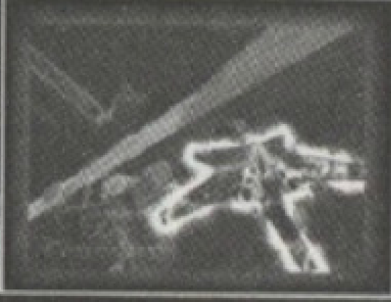
北京：62241808	广州：87575490	沈阳：23991814	烟台：6661727	南昌：6250812	南京：3619514	郑州：3943032	南宁：5879217
62640725	深圳：3224711	哈尔滨：2530700	青岛：3809519	镇江：5241702	无锡：2768941	洛阳：4936722	柳州：2804510
天津：27378016	惠州：2121681	威海：5684097	合肥：3654714	常州：6680000	扬州：7239808	新乡：3026737	桂林：2808951
重庆：68608332	珠海：2255114	乌市：5837454	西安：7451816	宁波：7253602	杭州：8380490	南阳：3141327	成都：5590961
68634466	东莞：2114152	银川：6085598	兰州：8861780	长春：5624359	福州：7603184	三门峡：2858238	贵阳：5810293
上海：62447320	武汉：87654300	呼市：4816090	济南：6957774	石家庄：7030119	厦门：2227890	长沙：4148095	昆明：5183208

洪恩软件
Human®
真心服务千万家









85元/套

自由 我毕生之追求 **荣耀** 我生命之全部

震撼 全三维即时战略游戏 **支持** LAN/Internet对战 **PentiumII** 运行若行云流水

精彩软件
为英特尔®
奔腾®III处理器优化

自由与荣耀

在一个夕阳如血的黄昏，“你”在武装直升机的护送之下，偷偷地到达了敌人的基地……

正当“你”在暗自得意的时候，突然“你”绝望地发现，一群丑陋的蛛形机器人和战狗将“你”包围了！刹那间，导弹、火箭、炮弹从空中呼啸而来，瞬间，“你”的周围，成为火海一片，当最后一颗核弹从天而降的时候，地裂山崩……

这不是超震撼的美国好莱坞大片《星球大战》，更不是科幻小说的虚幻构想，它来自中国第一款全三维即时战略游戏—《自由与荣耀》！

一起来全身心体验超强三维引擎带来的强烈震撼！！

血战在线，共赴沙场，敬请莅临金洪恩战网：http://game.goldhuman.com

365！Aptiva 大馅饼 行动

IBM

行动开始(1999.8.1 0:00-2000.7.30 24:00) 漫步者 Edifier

“互联网上掉馅饼，只要你是真高手”----网上对决，凭实力赢大奖

还有245套洪恩软件日奖、37对漫步者音箱周奖、8台IBM Aptiva2156电脑月奖、一台IBM PentiumIII正等着您哟！

行动规则、游戏DEMO、升级模块下载和游戏评论，请访问：

洪恩游戏世界 http://www.goldhuman.com/game 新浪网http://games.sina.com.cn

(详情请关注金洪恩主页、各软件店内海报或其它广告

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

服务中心：010-62634069/62634070 365热线：013901358406 / 013801164741 邮政编码：100084

邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 Http://www.goldhuman.com E_mail: human@goldhuman.com

---

洪恩软件
Human®
真心服务千万家

12月20号隆重登场敬请耐心等候！
一部足以改变您人生轨迹的英语软件
应用领先一步的语音识别技术

随心所欲II 说英语

SPEAK ENGLISH AS YOU WISH II

背景知识
全文视听
慢速跟读
标准跟读
角色扮演
测试
全文理解

您相信吗？全新一代的语音识别技术，可以轻松捕获您发音的每一个谬误，突破性的技术，足令学习产生质的飞跃。一起来全身心体验新技术的魅力！

《随心所欲说英语II》是在广受好评的《随心所欲说英语》基础上研发而成。它以见解独到的洪恩教学理念结合诸多教育专家的指导，融合科学高效的学习方法、丰富纯正的语言素材、精彩纷呈的多媒体展示，先进完善的语音识别技术，激发您的学习兴趣，突破您的口语瓶颈，营造出一个真正属于您的英语学习空间。

句型篇：由几十个常用句型、150个习惯用语、1000个实用句子和一部迷你字典紧密结合而成；

情景篇：在成长之路上感受精美纯正口语；云游四方中学习100段旅游英语和饭店英语会话；上班一族：165段办公室英语、银行英语和贸易英语精彩会话；生活空间，200段日常生活会话、休闲娱乐和社会热点英语会话；

词汇篇：4000多条常用的口语词汇，涉及教育、娱乐、经济等领域；

背诵篇：童谣、儿歌、散文、流行歌词、电影对白、小品文、名家演讲片段等；

语音篇：借助发音部位彩图、动态影像实现您纯正英语的最终梦想更有单句速成和对话速成；

欣赏篇：感受英语魅力，体味生活精华。

8CD 148元/套

学习专用话筒耳麦

配套教材

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

用户服务中心：010-62634069/70
武汉服务部：027-87653919 /13807140724
深圳服务部：0755-3780575 /13902983390
成都连邦：028-5215799 /5532330
365热线：13901358406 / 13801164741
广州服务部：020-38802184/13809776340
上海服务部：021-64387972/13701744727
昆明黑马：0871-5191804/5146711
GOGO销售：010-82619062/82610162
上海连邦：021-63744476/63735610
福州连邦：0591-7811693/7836798
天津连邦：022-23001061
邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编：100084 Http://www.goldhuman.com E_mail: human@goldhuman.com

Seven Kingdoms II

七国演义II

弗莱坦之战

完全中文版

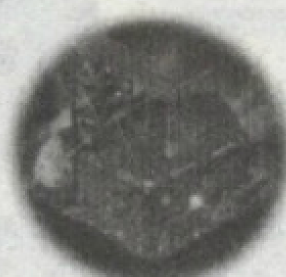
仅售 148 元

《七国演义》在1997年上市时，虽然给许多人带来一份发自内心的惊喜，吸引了一部分忠实的王国信徒，销售纪录也还不坏，但是它也没能得到和本身质量相称的评价和注目。现在，Enlight Software 正在为其续集《七国演义II》添砖加瓦，新的特性、新的游戏模式和新的功能选项都将使其成为1999年最受欢迎的即时战略作品。在《七国演义II》中，玩家将可以选择扮演中国、日本、蒙古、希腊、埃及、波斯、维金等12个人类种族以及7个怪物种族中的任何一方，展开一场惊天动地的大决战。

游戏类型：即时战略
制作公司：Enlight Software
上市日期：1999年12月
发行版本：中文版
基本配置：奔腾166；32M RAM；支持800X600、16位色的显示器 160M 硬盘空间
定　　价：148元
容　　量：1 CD Rom

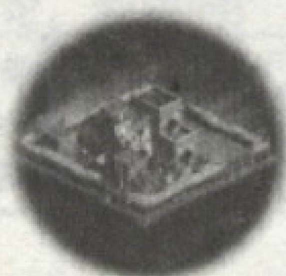
游戏各族人物及建筑一览

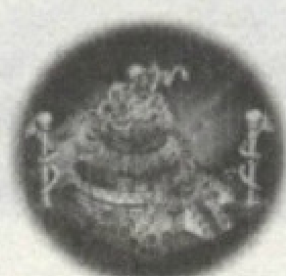

日本忍者


东瀛宅院

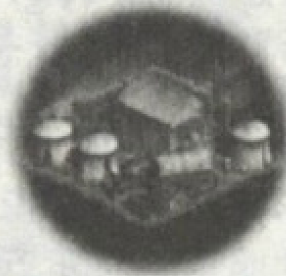

守护女神


印度象兵


波斯民居

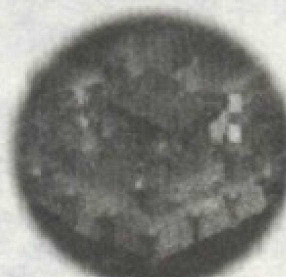

中国皇宫


希腊骑兵


蒙古帐篷


雅典娜神


维京武士


北欧兵营


希腊神殿



Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼
(200122)
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼（100086）
电话：(010) 62644344
传真：(010) 62641444

雷曼2

胜利大逃亡

全球瞩目

世纪力作



大众软件 家用电脑与游戏 电脑 少年电脑世界

以上权威刊物强力推荐游戏　**热卖价118元**



雷曼2姐妹篇　动作冒险＋解迷

惊心动魄　妙趣横生

世纪奉献　精品系列

关注书报亭　关注 Ubi Soft 的顶级游戏

仅售38元











育碧软件
荣誉出品

(1).玩具兵大战 II
(2). 探宝奇兵 II
(3). 魔法门 VI
(4). 雾影飚车

全国各书报亭及软件专卖店有售

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223 232
传真：(021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

明明白白我的心 ——今年贺卡自己做

Photo Express 我形我速 3.0

很羡慕以往贺卡上漂亮的画面？

想不想由“我形我速 3.0”来协助你设计出更动人、更绚丽、更能表达你丰富内心世界的贺卡？

不用怀疑，“我形我速 3.0”的强大功能可令你轻松制作完全超乎你想象的精彩贺卡！让你的同学、朋友、亲人一起与你纪念不平凡的2000年元旦！

* 刻画精彩祝福卡片，通过“我形我速 3.0”轻松制作全新的画面效果。
* 表达情感全新方式，既可通过高分辨率彩色打印机打印，更可发送E-mail电子邮件、制作个人主页，让你的心愿飞跃广阔的Web海洋。
* 多种样板可供选择，每个角落都可自由发挥，把你的心境说个明白！
* 低廉价格可令你迅速拥有，在2000年制作充满你个性的贺卡！
* 优秀作品还可参加“我形我速”模板设计大赛。

心动价格 48元

配有精美手册

“我形我速3”让你的情感有多种表达方式

新年卡	邀请卡
月历卡	生日卡
尊师卡	情人卡
名信片	网页卡片
T-shirt 设计	多款印刷方案

快快参加升级行动

拥有“我形我速 1.0/2.0”的用户，赶快来参加升级活动，让你的2000年一样的不平凡！

凡已购买“我形我速1.0/2.0”的正版用户，持您的用户卡或回函卡购买3.0版本可享受38元的优惠购买价。

具体办理方法：

将用户卡或回函卡(复印有效)放入填好的汇款单中，一同寄往以下邮购地址：

北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　收件人：《大众软件》邮购中心

邮政编码：100089　咨询热线：010-82634107　E-mail:jhys@popsoft.com.cn

预计发售日期：九九年元月初 届时在全国各软件专卖店和报刊书亭有售。欢迎来函来电垂询。

晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

晶合洪涛 **MP3** 系列光盘之二

MP3唱不停

双CD

零售价：**28元**

音乐是人类浩瀚文化中的一大宝库，继传统的磁带、唱片之后，一种新的音乐载体——MP3光盘，走入了人们的生活。北京晶合洪涛软件公司继1999年初推出第一张MP3光盘“音乐无限”之后，又将推出MP3系列之二“唱不停”。它既可以在电脑、具有MP3播放功能的VCD机上使用，更可通过电脑等中间设备将其中的MP3文件传送给具有MP3播放功能的专用播放机、带有MP3播放功能的手机上使用！

* 内含百余首经典国语歌曲
* 附赠海月亮原版CD一张
* 内含十余首雷蕾等知名词、曲作家创作，并由孙国庆、蔡国庆、李娜等实力派唱匠原声倾情演唱的经典歌曲，同时配有歌词、歌谱。

北京晶合洪涛软件开发有限公司制作
晶合全国软件连锁销售组织总承销
全国各地软件专卖店及报刊书亭有售
大众软件邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089　咨询电话：010-62521788
E-mail:hh2000@hotsoft.com.cn





晶合顺达 大宇资讯 大众软件服务部 即将联手推出

轩辕剑3 & 明星志愿2

敬　请　密　切　关　注

物超所值，莫错良机哟！

上市啦！

《red hat Linux6.1》实用指南

双CD附赠240页

Disk A　RedHat6.1集成中文工具

1. 基于GUI的图形化安装界面
2. 集成了常用中文工具，英汉字典，dos和windows仿真工具
3. 包含最新的JAVA开发工具和一些应用软件
4. 自动探测硬件
5. 支持更安全的RAID
6. 第一次提供的高可靠性（HA）的保证，可连续运行24-36月
7. 支持更多的硬件
8. 优先的FTP服务功能

Disk B　应用工具盘

- 提供源码和更多实用工具，包括中文工具，数据库；
- 集成开发环境，仿真环境，文件管理；
- 游戏，图形图象软件，多媒体，网络监测分析工具，办公软件；
- 系统管理软件，X应用工具和其它一些实用程序。

零售价 **28元**

总发行：全国科技图书发行网总承销
通信地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
联系电话：010-82610936、010-62522939
传真：010-62522939
联系人：苏小姐、冯先生

特别推荐邮购：
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092

晶合软件销售连锁组织联系电话

- 晶合北京总店 67164859
- 晶合北京一分店 62630299
- 晶合北京长椿街分店 66018119
- 晶合北京万寿路分店 68159093
- 晶合北京和平里分店 84210214
- 晶合北京大兴分店 69202500
- 晶合北京垂杨柳分店 67786334
- 晶合北京安定门分店 86472172
- 晶合北京科苑书城分店 68515544-2095
- 晶合北京明光电脑广场分店（展位号 G21）
- 晶合海口宏胜 6717056 张少菊
- 晶合兰州龙安 8811591 郭　蔚
- 晶合苏州沧浪 7246529 成坚一
- 晶合上海钜隆 62104588 卢永伟
- 晶合杭州南北 8073048 曹一鸣
- 晶合昆明榛子 5176880 王全文
- 晶合锦州北方 3131788 王　芳
- 晶合太原和生 7234490 师文侠
- 晶合遵义天地 8633815 陈亚君
- 晶合贵阳兄弟 5894210 林　光
- 晶合石家庄浪潮 8613051 魏长明
- 晶合石家庄自然 5086096 万　雷
- 晶合新疆华顺 2849854 韩　浩
- 晶合柳州分部 2835821 郑　震
- 晶合保定丽景 3035112 常丽景
- 晶合南京新高 4544417 侯　燕
- 晶合哈尔滨金北方 6415498 高大海
- 晶合长春安航 5656612 孙安航
- 晶合武汉精恒 8765413 林　谦
- 晶合宁波今日 7248229 杨兴科
- 晶合安阳天天电脑 5935740 马永翔
- 晶合周口海天 8265701 任　蕾
- 晶合齐齐哈尔光大 2404644 马殿光
- 晶合大同中利雅 2044320 李　军
- 晶合南宁奥讯 2621521 孙兰芳
- 晶合萍乡未来电脑 6811951 刘　刚
- 晶合大连维尔 3635721 隋　凯
- 晶合开封大众电脑 5958268 徐　斌
- 晶合天津展望 27830166 王　景
- 晶合厦门南瓜 2096439 张峥峻
- 晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部） 2210179 王作斌
- 晶合济南洪恩科技 6980984 吕延兵
- 晶合西藏分部 6813383 彭期军
- 晶合濮阳大正电脑 4888669 姬好强
- 晶合三明分部 8256077 林　蕾
- 晶合郑州分部 6993569 丁卫华
- 晶合西安分部 7217650 张　维
- 晶合特约经销商 4308786 海　峰 呼和浩特世纪软件开发部
- 晶合特约经销商 2227238 谭　宇 湖南新华书店电子音像部

新建分部　★新乡电子大市场·晶合软件专卖店
地址:新乡市体育中心北区212号
Tel:0373-3024847　联系人:王风根



晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

距2000年1月1日还有？天，您和您的朋友入网了吗？

晶合大众空中超市

——您的数字化生活中“衣，食，住，行”的完全解决方案！

> 加入晶合服务网的方法：
> 一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流的人们，既请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明“入网”字样，即可在数日内收到您的网卡，上有卡号，表明您已加盟我们的网员大联盟！

数字化生活时代，每个人时时都有被浩如烟海的数字信息吞没的忧虑。日新月异的软件丛林中，真的还能游哉优哉，如鱼得水吗？到晶合大众空中超市来看看我们的网员怎麽说.

他（她）们加盟晶合大众空中超市服务网的五个理由

1.信息准确

专业媒体的依托，数万网员的交流，业界同仁的合作，让您迅速而准确地找到最适合您的产品。

2.规模庞大

超市规模的品种和库存量让您再无遗珠之憾 超市还设置了市场专员为您专门进货，把整个北方市场送到您面前。

3.投递准确而迅速

从您的指令到达我们的信箱直至把您需要的产品送上归途，每一件产品都会经过三次六人的核对，确保您的意愿准确得到实施。而这一切我们会在一个工作日内完成。

4.价格合理

晶合服务网网员对50元以上的产品（特殊标明的除外）一律享有八折优惠价，低价位产品也会不同程度给以网员价。从2000年起购买任何产品邮资一律5元，并将定期组织多种形式的大幅让利和网员交流活动。

5.服务和交流

除以往一贯坚持的无条件退换货制度外，2000年还将新增多种形式的服务，每两月会有信息准确，制作精美的晶合广场送给您，足不出户便可尽知业界详情 扩大咨询范围 积极组织网员之间，网员与晶合及业界其他著名厂商间的交流 您还可以热心，智慧，灵感赢得大奖！（详情见晶合广场 以上所有内容对老网员同样适用）

热卖精品

心跳回忆纪念画册	35/35
奇异世界之阿比逃亡记	148/38
COOL 3D 25普及版	38/32
金山词霸2000	28/28
超级保镖2000标准版	118/89
心跳回忆设定集	128/128
足球万岁	50/40
动漫世界	38/35
独立制片人	188/158
超级保镖2000黄金版	238/159
过山车大亨	50/40
大航海时代4	248/198
金山快译2000	28/28
英语世纪行2标准版	298/258
MP3音乐无限	49/40



老歌金曲

仙剑奇侠传纪念版	28/28
金庸群侠传	69/55
盟军敢死队（中文版）	148/120
欧美英文经典歌曲全集	98/38
英文世界名著100部	68/55
音乐殿堂	38/35
牛津剑桥0-3岁育儿方案大礼包	178/145
牛津动物百科	68/55
牛津植物百科	68/55
三维动画设计金典	99/80
攻略手札（1）（2）	各7
铁甲风暴世纪回顾版	38/38
足球游戏宝典（世界足球经理中文版）	36/30
古墓丽影黄金版	188/158
星际争霸中文简体版	28/28
大航海外传	128/105
魔法门7(英文版)	158/38
家园	148/120

邮购软件，请您在当地邮局填写汇款单，并且每款需附10元邮费。另有大量目录，欢迎索取《晶合软件广场》(邮资2元)。

汇款地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
收款人：大众软件邮购中心
咨询电话：010-82634107、010-82634092

本月销售排行榜

工具类

超级解霸5.5	98/80
KV300+	180/156
东方快车2000（标准版）	48/40
东方快车2000（增强版）	160/130
东方快车2000（黄金版）	260/156
瑞星99 标准版（1CD）	180/145
世纪版（2CD）	260/156
金山WPS2000家庭版	98/80
家庭总动员	298/240
金山游侠2游戏套装	88/72
KILL98专用版FOR WIN95/98	260/210
永久汉化2000（抢鲜版）	38/35

攻城掠地

英雄宝典（魔法门系列之英雄无敌3）	18 20
大航海时代4攻略	14
异尘余生2攻略	18
博德之门攻略	22
游戏攻略至尊（含恶梦鬼魅）攻略宝典	29.8

教育类

开天辟地2	125/100
万事无忧2	125/100
开天辟地背单词	68/54
听力超人	125/100
随心所欲说英语	148/125
耳目一新读英语	48/40
翰林汇课堂伴侣（初中版）	99/80
翰林汇课堂伴侣（高中版）	99/80
成就营销大师	35/30
成就管理大师	35/30
WPS 2000多媒体教程	58/46
树人家教系列	市场价八折

娱乐类

心跳回忆-永远属于你	38/38
魔法门-英雄无敌III(中文)	148/125
地下城守护者II	149/130
盟军敢死队-使命召唤	50/40
极品飞车四-孤注一掷	159/135
大富翁四	128/100
生化危机（男人版）	38/38
生化危机（女人版）	38/38
魔法师传奇	50/40
恋爱物语-魔法学园	38/35
模拟城市3000（中文版）	159/135
千典游戏龙之樱花飞舞2	38/35
梦幻西餐厅2	38/35
生死之间2	98/38
新世纪福音战士	129/100
千典游戏龙4	28/28

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的____彩色____黑白广告中看到__________公司(厂家)产品(技术信息)，希望：

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名：______ 年龄：______ 电话：______ 职务：______

工作单位：______

通信地址：______

邮编：______

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（1999年12月下）

姓 名		性 别	□男 □女	年 龄	
通信地址				邮 编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

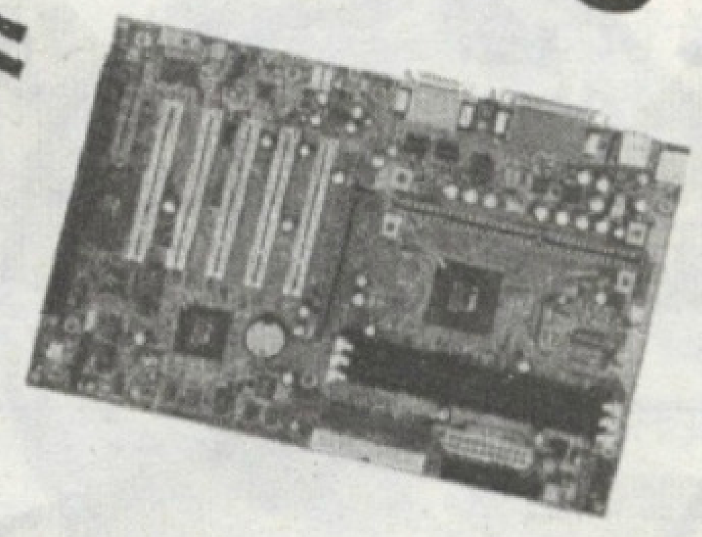
□新闻速递	□专题综述	□专题企划	□特别情报
□实用软件	□硬件评析	□前线地带	□游戏赏析
□网络时代	□缤纷长廊	□攻略指引	□游戏剧场
□应用心得	□问题交流	□游戏畅谈	□有字天书
□读编往来		□TOP TEN	

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

奔驰 PARADISE PIII-160A

叹为观止 完美无缺



双声卡 两路立体环绕四声道

双BIOS

双LED工作指示灯

Ultra ATA-66，PC99

AGP4X，AMR软猫

线性超频160MHz

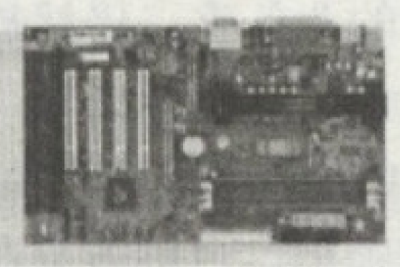
STR 挂起到内存

PC133，内存异步

芯片组	结构	CPU插槽	PCI / ISA	DIMM	内置软MODEM	集成声卡/显卡	最大外频
VT82C694X+VT82C686A	ATX	Slot 1	5/1	3	有	两路四声道声卡	160MHz

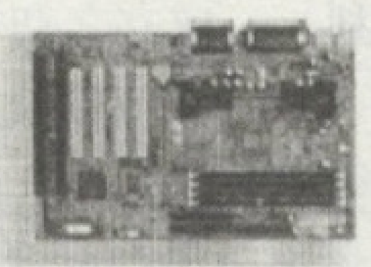
奔驰主板系列产品:

PIII-150A



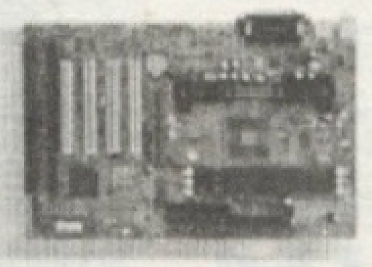
PC-133 规范
- PC99规格板载AC97声卡、AMR软猫
- 支援Ultra DMA66高速硬盘接口标准
- 支持PII/PIII及赛扬CPU
- 独有线性超频，逐兆超频
- 特有内存异步，全面超频152MHz
- 支持4个USB接口

6BX3A 奔腾II代BX主机板+Creative PCI A3D声卡



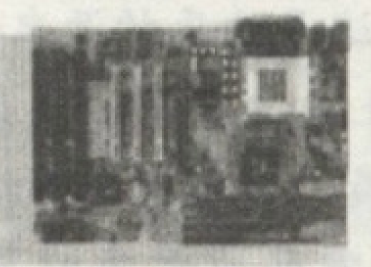
- 采用Intel 440BX芯片，
- 支持PII / PIII 及赛扬CPU
- 内建创新PCI A3D声卡
- 独具主板内分频技术，全力发掘PC超频潜能
- 100MHzCPU能稳定跑133MHz，全面支持PIII

6BX3M 奔腾III代BX主机板



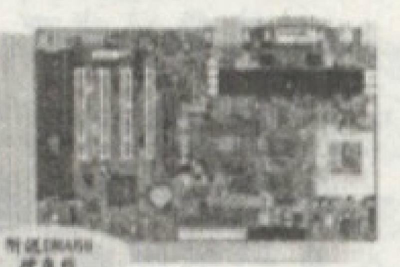
- 采用Intel 440BX芯片，
- 支持PII / PIII及赛扬CPU
- 内置免跳线CPU安装功能
- 独具主板内分频技术，全面超频133MHz
- 多家OEM厂家使用证明返修率低过千分之五

V370A Socket 370底板



- 采用VIA VT82C692&3BX Chipset
- 支援Socket 370的Intel赛扬CPU
- DIMM × 2, PCI × 3, ISA × 3, AGP × 1
- 支援ACPI能源管理功能
- 采用Switching电压设计，电压可手动调整，以利超频运作
- 支援Ultra DMA66

K6III-150A Socket 7底板



- PC99 规格，板载 AC'97 声卡，AMR 软猫
- 支援 Ultra DMA66 高速硬盘接口标准
- 支援K6-II/K6-III、Cyrix MII、IDT、Pentium
- 支援VCM (Virtual Channel Memory)SDRAM，提高内存速度30%

PARADISE

奔驰 PARADISE 主板品牌拥有：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3244127　广州 020-87592843　北京 010-62610289
上海 021-62569980　南京 025-7715137　成都 028-5568409

史上最伟大的盛事，
智力＋战斗力的超完美结合
在造中国历史上的终极霸业，舍我其谁！

西元二零零零年
们将再度披挂上阵
展开最撼动人心的征战生涯

黃帝　成吉思汗　秦始皇　曹操

重演最撼動人心的征戰生涯



全即时

从打造安居乐业的城池，
到指挥部队攻防作战，
一场全即时的群雄争霸战。





易上手

体贴的内政管理介面，
简易的部队行动操控，
掌握瞬息万变的沙场。



高AI

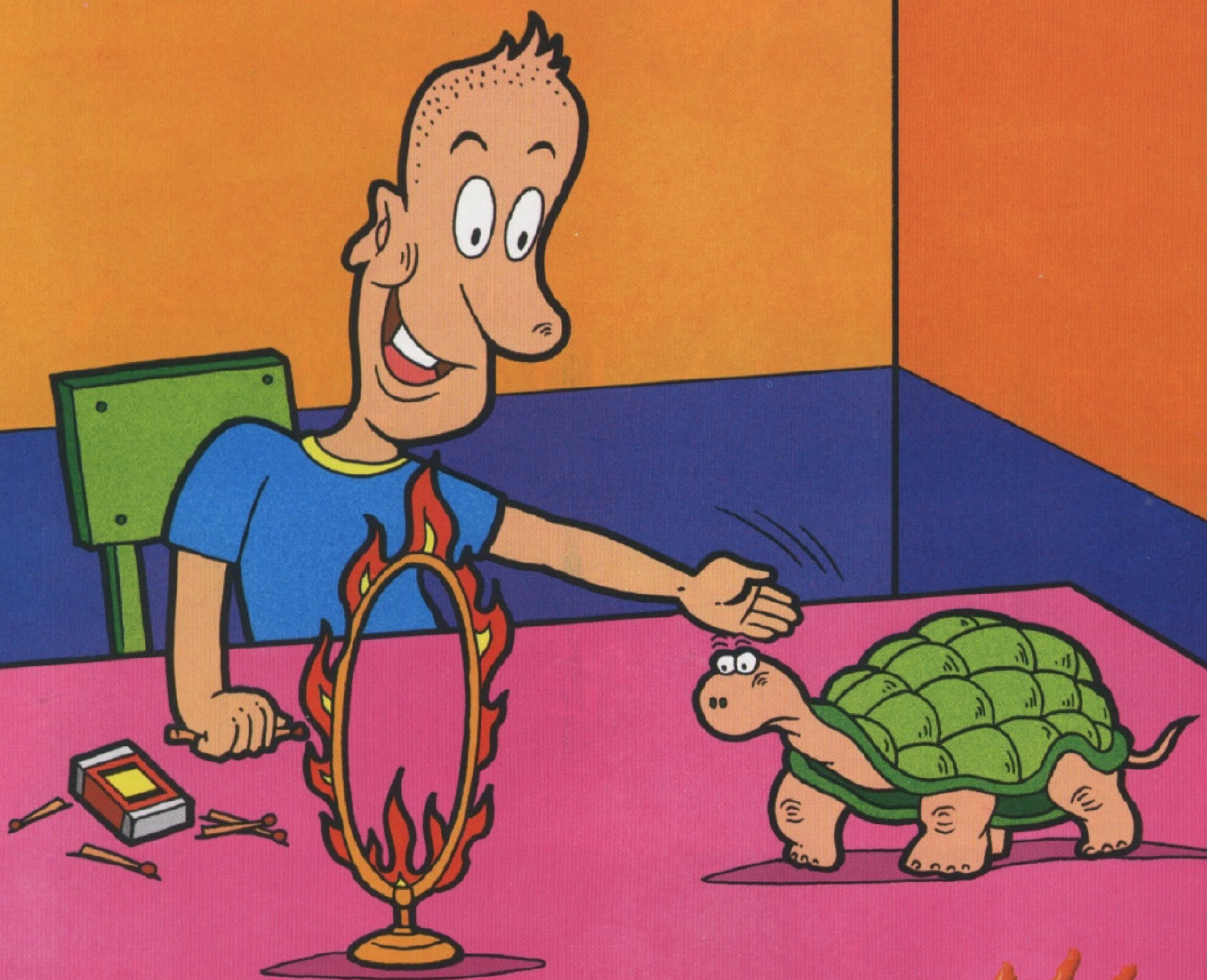
特别增加高级的军事指令，
可设阵形和行动AI，
挑战电脑的高AI。



多事件

少康中兴、勾践复国、
楚汉相争、赤壁之战……
历史著名战役全部收纳。

诠积资讯有限公司　大陆地区总代理：中青旅创先软件产业发展有限公司　电话：62533604　62533599　邮编：100086



FF7 的精彩故事架构 + Diablo 的淋漓快感 = 《银色幻想》

在那个被称作"生命之轮"的魔法世界，邪恶的巫师白银统治着一切，对权力的渴望使他疯狂……

为了救出你心爱的妻子，为了驱除邪恶，你和你的伙伴一起并肩作战……

忠诚与背叛，铁血与柔情，银色的世界里你如何选择？

- 浪漫的爱情故事，邪不胜正的永恒主题，一如神话中王子公主的美丽传说
- 《最终幻想VII》般细腻的画面效果，超过200个的中世纪欧式场景风格各异
- 50个个性分明的互动人物角色，独具特色的卡通化外型，五位主要人物任你选择操纵
- 《鬼屋魔影》系列的制作组担纲制作，决无"踩地雷"式设计
- 《暗黑破坏神》式战斗方法，一个按键加上一 支鼠标，就可使用多种必杀技和魔法与敌人格斗
- 英文语音，中文字幕，轻松上手，操作简单
- 大众化配置，不需3D加速卡

完整中文光盘版，双CD50元







经营模拟和策略游戏玩家的最终幻想！

《铁路大亨II中文版》本月全面上市

它将使你的足迹遍及世界五大洲，它会领你进入两个世纪的人类铁路发展史。无论是在1804年，还是2000年，你都将有机会从一位一文不名的铁路劳工变为权势一时的百万富翁，从一名普普通通的公司雇员变为一位拥有自己铁路帝国的终极铁路大亨！

《铁路大亨 II》把你带回到人类历史上这个里程碑的时代。你将成为自己拥有铁路公司的董事长，你的职责就是要比竞争对手做得更好、更快，而且绝对要更精明。通过你的不懈努力，筑造起庞大的铁路帝国，成为一名不折不扣的铁路巨子。并且，你还将有机会一展你的理财能力，上演一次次漂亮的股票战和兼并战，实现跨国经营，把你的势力范围扩展到风云变换的全球市场！《铁路大亨 II》带给你的不仅仅是游戏时的喜悦，那种空前的成就感也许是你从其它游戏中体会不到的。

买断版权，完全汉化，新天地圣诞献礼！
完整光盘版超值价位出击：25元

新天地再次推出大抽奖！
新天地中宇科技携手创意生活

S3野人四代 3D 图形加速卡
SP-801/804 3D PCI 声卡

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部
传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119　188

育碧软件 千禧大餐

育碧软件自1996年起在国内发行第一套游戏《雷曼》以来已经与广大玩家共同度过了3个春秋，在这个新世纪到来之际特别推出这个活动，以答谢大家对育碧软件的厚爱。具体细则如下：

赠送大餐一：购新品赠经典

买壹送壹

在1999年12月25日到2000年2月28日这一期间，凡购买《幻影特攻队》、《七国演义2》中文版、《雷曼2》、《圣战群英传》、《赛普特拉战记》、《时空之轮》、《狩魔猎人3：血咒疑云》、《世界足球经理2000》这些育碧软件的新世纪新品中的任意1款，只要寄回用户卡与盒内有关回执，即可免费获得《飙马街头足球》、《幽浮3》、《银河霸主2》、《海底文明》、《特警雄鹰》、《玩具兵大战》中文版、《飞行军团中文版》、《起义》中文版、《雷曼设计师》、《红线飙车》、《黑暗复仇》这些育碧精品游戏中的任意1款。数量有限，送完为止。

赠送大餐二：购精品赠精品

买叁送壹

在1999年12月25日到2000年2月28日这一期间，凡购买《虚幻世界之重返纳帕利》、《麻烦大了》、《霹雳飙车》、《玩具兵大战2》中文版、《探宝奇兵2》、《魔法门VI》中文版、《奇异世界之阿比逃亡记》、《英雄无敌2黄金版》中文版、《虚幻世界》、《起义2》这些育碧软件的38元精品系列中的任意3款游戏，只要同时寄回3张用户卡，即可免费再获得上述10款精品游戏中的任意1款。数量有限，送完为止。

定购大餐：限时订购《英雄无敌系列千禧典藏版》

育碧软件计划在1月底推出收藏了英雄无敌一代到三代中文版游戏以及第三代游戏的攻略本的《英雄无敌系列千禧典藏版》，售价为168元。即日起育碧软件特别推出订购优惠活动，任何玩家在该游戏正式上市之前，只需汇款138元，并注明"订购《英雄无敌系列千禧典藏版》"，即可享受该优惠价格且全免邮费，同时获赠《英雄无敌III》大幅彩色海报一张。现已开始订购，仅限500套，先订先得，订完为止。

抢购大餐：《生化危机I》狂降百元，限时限量抢购

育碧软件已经获得了《生化危机I》这一经典巨作的国内代理权，定价148元，预计明年1月在全国上市。为了答谢大家对"生化危机"系列的支持，育碧软件特别推出限量特别版，售价狂降100元仅为48元，仅推出2000套，售完即恢复为148元，且不接受预定。欲收藏《生化危机I》的朋友请务必密切注意育碧广告提及的上市时间，以免错过抱憾。

本活动解释权归上海育碧电脑软件有限公司所有。



148元

近似《最终幻想VIII》的唯美风格角色扮演新作

2000年1月



38元

经典第一人称射击游戏的最新续作

1999年12月



148元

媲美《英雄无敌III》的回合策略新作，3周杀到尖端100的第27位 2000年3月



148元 中文版

"帝国时代"的战争加上"凯撒大帝"的经营缔造出宏伟的七国演义时代

2000年1月

© Osis

future ZERO 未来零点

战略角色扮演游戏

双CD、全彩手册
零售价：35.00元
预定2000年初上市

邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
零售部电话：(010)67164859
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
网址：http://www.popsoft.com.cn
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn

公元2201年，从虚空中突然出现了充满谜团的战斗兵器群。联合国军虽然奋力抵抗，但被对方压倒性的力量所打垮，世界各地的人类濒临灭亡。联合国军的特殊机动部队为了对抗敌人企图开发新的秘密武器。由于成功的回收了敌人兵器的残骸，开发出了能够和敌人对抗的新兵器。人类的存亡就在此一拼。

游戏由27位配音演员进行配音，达到了全程语音的效果。战斗中充分体现了战略性，画面魄力十足。游戏分成两个独立的故事。玩家要控制一群青年驾驶巨大的机器人在战场上驰骋，不仅要消灭敌人，还要探究个人身世的秘密。









Osis 广州地球村电脑网络软件技术有限公司授权
北京晶合顺达计算机有限责任公司出品
晶合顺达

全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　邮发代号：18-107　零售价：5.00 元